

PC KLUBAS

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

NUMERIO TEMA:

E-JAY DANCE 5

Nr. '01

Kaina 8.99 LT

PRENUMERUOK TIK UŽ 7.99 LT

NAUJIENOS

Warcraft III: Frozen Throne

Medal of Honor Pacific Assault

PILNAS PRAĖJIMAS

Silent Hill 2

2003 GEGUŽĖ



S.T.A.L.K.E.R. ▶ The Movies ▶ Casino Inc ▶ Vietcong ▶ BloodRayne

Jurassic Park: Operation Genesis ▶ Ballerburg ▶ Highland Warriors

IGI 2: Covert Strike ▶ Praetorians ▶ Total Immersion Racing

Mobiliosios pramogos

Juokingi pranešimai

Paslauga tinka visiems mobiliojo ir fiksuoto tinklo telefonų vartotojams!!!

1000 - Slapto gerbėjo skambutis
1001 - Graudinantis atsiprašymas
1003 - Rytinis meilužio skambutis
1005 - Super geras lovoje
1004 - Kuklios mergaitės prisipažinimas
1002 - Pasiūlymas filmuotis Global International
1006 - Slaptos gerbėjos skambutis
1007 - Skambutis iš prezidento kanceliarijos
1008 - Žinia apie partnerio neištikimybę
1009 - Jūsų skambučio garso kokybės patikrinimas

pvz.: PL BP 1002 3706XXXXXXX

KARŠTA NAUJIENA!

Norėdami nusiųsti juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašykite: LS (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį, ir siųskite trumpuoju numeriu 1350

pvz: PL BP 1000 3706XXXXXXX

Norėdami balso pranešimą atsisiųsti sau, rašykite: PL (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą.

pvz.: PL BP 1002 ir siųskite trumpuoju numeriu 1350

Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus. Balso žinutės užsakovas atsako už visas galimas pasekmes susijusias su šia paslauga. Paslaugos kaina 5 Lt.

Logotipai

NORĖDAMI ATSISIŲSTI LOGOTIPĄ (L) RAŠYKITE:
PL (tarpas) L (tarpas) ir logotipo kodas
PVZ.: PL L JACKASS
ir nusiųskite žinutę numeriu **1352**



Atvirukai

NORĖDAMI ATSISIŲSTI M-ATVIRUKĄ (P) RAŠYKITE:
PL (tarpas) P (tarpas) ir m-atviruko kodas
PVZ.: PL P PUPT
ir nusiųskite žinutę numeriu **1352**



Melodijos

NORĖDAMI ATSISIŲSTI MELODIJĄ (M) RAŠYKITE:
PL (tarpas) M (tarpas) ir melodijos kodas
PVZ.: PL M LOSEYOUR
ir nusiųskite žinutę numeriu **1352**

Eminem - Lose Yourself	LOSEYOUR
Robbie Williams - Feel	FEEL
Blue Feat Elton John - Sorry Seems To Be The Hardest Word	WORD
T.A.T.U - All The Things She Said	SHESAID
Delfinai - Debesys	DEBE
Meskiukai - Caca-Lialia	CACA
Las Ketchup - The Ketchup Song (Asereje)	KETCHUP
Mango - Snaiges	SNAIGES
Big Brovaz - Nu Flow	NUFLOW
Justin Timberlake - Cry Me A River	CRYMEA
Pink - Family Portrait	FAMPORT
Christina Aguilera - Beautiful	BEAUTI
Scooter - Nessaja	NESSAJA
Justin Timberlake - Like I Love You	LOVEYOU
Westlife - Unbreakable	UNBREAK
Avril Lavigne - Skater Boy	BOY
Avril Lavigne - Complicated	COMPLICATED
Craig David - What's Your Flava	YOURFLAVA
A.Mamontovas - O Meile	OMEILE
Eminem ft. Dido - Stan	STAN
Eminem - Without me	WITHOUTME
ATB - Let U Go	LETUGO
A-HA - Lifelines	LIFELINE
Red Hot Chillipeppers - By the way	BYTHEWAY
T.A.T.U -Nas nedogoniat	NEDOGONAT
Esli b ja bil sultan	SULTAN
Gimn CCCP	GIMN
Bremenskije muzikanti - Bjaki-Buki	BJAKIBUKI
Mumij Trolj - Nevesta	NEVESTA
Big Brovaz - Ok	OK
Lenny Kravitz - If I could fall in love	IFICOULD
Boomfunk MCs - B-boys & Flygirls	BBOYS
Nelly vs Justin Timberlake - Work It	WORKITO
Robbie Williams - Rock DJ	ROCKDJ
George Michael - Shoot the dog	THEDOG
Atomic Kitten - Eternal Flame	RETERNAL
Jennifer Lopez - Jenny From The Block	JENNY
Sugababes - Stronger	SUGAB
Shaggy - Hey Sexy Lady	SEXYLADY
Jennifer Lopez - Love don't cost a thing	LOVEDONT
Shaggy - Boombastic	RBOOMBA

Vardiniai logo

NORĖDAMI UŽSISAKYTI VARDINĮ LOGOTIPĄ (V) RAŠYKITE:
PL (tarpas) V (tarpas) ir norimą žodį
PVZ.: PL V SUPERGAME
ir nusiųskite žinutę numeriu **1352**

MANO ☠ ZONA

Pąįvairinkite vardinį logotipą simboliais!
Pvz.: PL V MANO # ZONA

% =	" =	& =	+ =	! =
* =	# =	@ =	£ =	$ =

*LOGOTIPO PLOTIS YRA RIBOTAS

NUSIUSK DRAUGUI

Jeigu norite nusiųsti melodiją, logotipą ar atviruką draugui, po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį
PVZ.: PL P DZIGIDZIGI 3706XXXXXXX

Paslaugos tinka daugumai NOKIA telefonų, veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 tinkluose.
Paslaugos kaina 2 Lt.
Pagalba teikiama telefonu (85) 274 20 02

INPOC

REDAKCIJOS ŽODIS

Lietuvoje duris atveria dar vienas klubas. Jis nėra toks, kaip kiti. Čia neužeisite ir nepašoksite, nepasiklausysite muzikos, nepasižiūrėsite, kaip „miksuoja" DJ'ai ar šoka Go Go šokėjos. Šis klubas skirtas PC mėgėjams, norintiems giliau pasinerti į kompiuterių, o konkrečiau — kompiuterinių žaidimų pasaulį.

PC Klubo „programa" sudaryta iš kelių dalių: kompiuterinių žaidimų naujienų, demonstracinių versijų apžvalgų, žaidimų recenzijų, ekspertų patarimų, „kišeninių" žaidimų pristatymų, techninių ypatybių analizių. Kaip ir pridera klubui, šiuos *PC Klubo* „miksus" modifikuosime ir derinsime pagal auditorijos, t.y. skaitytojų pageidavimus ir pastabas, tad prašome aktyviai dalyvauti *Klubo* gyvenime ir nepatingėti pasidalinti savo mintimis apie kompiuterinius žaidimus (anketą rasite paskutiniame žurnalo puslapyje). Mūsų klubo DJ'ai — tai žmonės, ne vienerius metus paskyrę kompiuteriniams žaidimams, turintys nemažai patirties, įgūdžių ir žinių apie kompiuterinių žaidimų pasaulį. Visu šiuo norime pasidalinti su jumis.

Žaidimai jau išsikovojo svarbią vietą kompiuterinių technologijų pasaulyje. Galime drąsiai teigti, kad būtent kompiuteriniai žaidimai nuolat tobulėdami „tempia" visą PC pasaulį į priekį. Todėl manome, kad jie verti išsikirtinės vietos ir dėmesio. Tam ir atidarome PC Klubą.

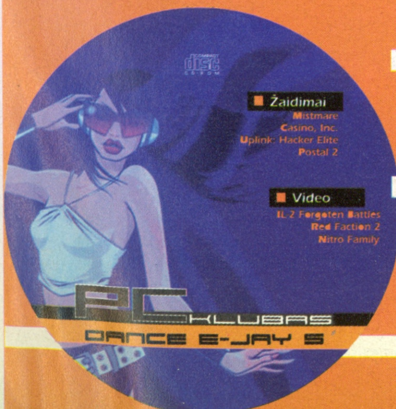
REZIDENTAS

■ !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiams vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

■ !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

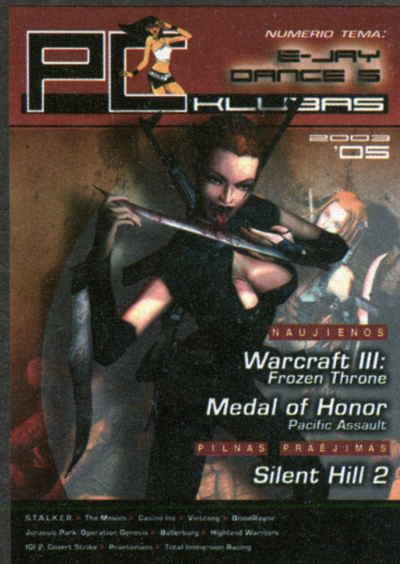


ŽAIDIMAI
Mistmare
Casino, Inc.
Uplink: Hacker Elite
Postal 2
E-Jey Dance 5

SHAREWARE
Frozzic's Revenge v1.0
Light & Shadow
Rocknor's Bad Day
Super Elemental

VIDEO
IL-2 Forgotten Battles
Red Faction 2
Nitro Family

TRASH
Directx 9.0
Command & Conquer Generals
IL-2: Sturmovik
Unreal II: The Awekening



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Naujienų redaktorius Ričardas Jaščemskas
Stilistė Laura Barzdaitienė
Dizaineris-maketuotojas Arūnas Aleksandravičius

Redakcija: Žygimantas Kudirka, Dangiras Jakimavičius, Kęstutis Samsonas, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, , Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 101.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Ruošiamas antras *Allied Assault* išplėtimas

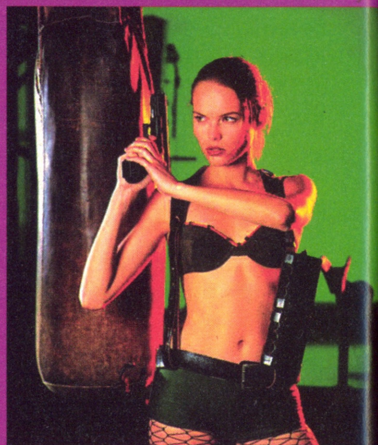


Electronic Arts pranešė, kad kuriamas dar pavadinimo neturintis išplėtimas žaidimui *Medal of Honor: Allied Assault*, pasirodysiantis vasarą. Išplėtime žaidėjui teks naujo kario vaidmuo, o viskas prasidės Šiaurės Amerikos dykumose ir tęsis kalnuotoje Italijos kampanijoje. Kadangi *Medal of Honor* kūrėjų komanda užsiėmusi *Pacific Assault* darbais, išplėtimą kurs studija *TKO Software*. Ši komanda nauja, tačiau jau spėjo sukurti keletą gerų darbų, pavyzdžiui, *Jedi Knight* ir *New Legends*.

Naujas išplėtimas planuojamas kur kas ilgesnis, nei buvo *Spearhead*. Prodiuseris Matas Pauersas komentavo, kad *Spearhead* turėjo daug didelių sekų, bet mažiau veiksmo epizodų, todėl ir buvo trumpesnis. Antrajame išplėtime bus daugiau veiksmo scenų.

Taip pat planuojami nauji daugelio žaidėjų žemėlapiai ir net naujas daugelio vartotojų režimas, tačiau apie jo specifiką kalbėti dar per anksti. Išplėtimo imtasi visai neseniai, tačiau pranešama, kad darbai vyksta greitai. Pauersas pastebėjo, jog *TKO* jau dabar dirba savaitgaliais, kad pabaigtų išplėtimą iki įtempto vasaros tvarkaraščio.

Lenkijos agentė Nina



Lenkijos kūrėjas *City Interactive* atskleidė naują veiksmo žaidimą *Nina — Agent Chronicles*, kuris naudoja *Lithtech Talon* grafinį variklį. Nauja lenkų kūrėjų komanda jau spėjo parodyti, ką sugeba. Jų darbai — *Project Earth* ir *Aces of World War 1*.

Nina — kiek kitoks veiksmo/nuotykių žaidimas, vykstantis aplinkoje, kur užduočių vykdymas ir galvosūkių sprendimas toks pat lemtingas, kaip ir priešų naikinimas.

Nina, suvaidinta nuostabiosios Ms Czarnecka, yra tikrai nuodėmės verta mergina. Jei prisiliesite prie jos, ji gali perimti jūsų protą ir laikyti jį savo smegenyse, kad sėkmingiau vykdytų misijas. Fizinio kontakto kaina — mirtis, tačiau antgamtinės Ninos savybės leidžia jai būti ideale agente, dirbančia antiteroristinėje organizacijoje.

Spręsdami daugybę galvosūkių ir užduočių, turite vesti ją per misijas, kurios vyksta kasyklose ir Afganistano kalnuose paslėptame mieste.

Vokietija į juodąjį sąrašą įtraukia *Generals*



News.com pranešė gan įdomią istoriją. Pasirodo, *Comand & Conquer Generals* leidėjas *EA* Vokietijoje paklius į gan nemalonią padėtį.

Vokietijos vyriausybė įtraukė *Generals* į juodąjį sąrašą. Tai reiškia, kad žaidimą galima pardavinėti tik iš po prekystalio — jis negali stovėti lentynose.

Generals kartu su daugiau nei 350 kitų žaidimų susilaukė tokių sankcijų, nes karą vaizduoja kaip „vienintelę“ galimybę ir konfliktui suteikia „estetišką žavesį“. *EA* mano, kad jie yra Europos ir JAV nesutarimo dėl invazijos į Iraką auka, tačiau Vokietija su tuo karštai nesutinka.



Be abejo, *EA* jaučiasi įžeista praradusi vietą lentynose svarbioje Vokietijos rinkoje ir tiki, jog tokių griežtų priemonių Vokietijos valdžia ėmėsi dėl to, kad *Generals* žaidime Bagdadas naudojamas kaip kovos laukas tarp JAV kariuomenės ir GLA, pramanytos teroristų organizacijos. Misijoje parodoma, kad GLA naudoja cheminius ginklus prieš civilius, kas šiuo metu tikrovėje susilauktų per daug „karštų“ atsiliepimų.

Ar manote, kad žaidimas, primenantis jautrius realaus pasaulio įvykius, turėtų būti šitaip „apdraustas“? Ar Vokietijos vyriausybė priėmė tinkamą sprendimą esant dabartinei situacijai? Kiek politiškai motyvuotas yra šis sprendimas ir ar *EA* turi pagrindo skųstis? Atsakymų nėra. Galbūt jų sulauksime ateityje.

Mulinox nori pinigų kitiems

Lionhead Studios vadovas prašo britų vyriausybės padėti kovoti nepriklausomiems žaidimų kūrėjams.

BBC News Online pranešė, kad Pyteris Mulinox, žmogus, pateikęs pasauliui *Black & White*, *The Movies*, *Dungeon Keeper*, *Populous*, *Magic Carpet* ir dar tuziną žaidimų, ragina britų vyriausybę suteikti finansinę pagalbą nepriklausomiems žaidimų kūrėjams, nepajėgiantiems susitvarkyti su stambiomis didelių kūrėjų pinigų sumomis. Vieno žaidimo kūrimo kaina nuolat kyla ir šiuo metu siekia nuo 2 iki 40 milijonų JAV dolerių.

Pasak straipsnio, Mulinox nori, kad vyriausybė pakiltų ir padėtų Jungtinės Karalystės žaidimų kūrėjams panašiai, kaip ji teikia piniginę paramą kovojantiems filmų kūrėjams. Straipsnyje pateikiami tokie pavyzdžiai, kaip *Red Lemon*, *Crawfish* ir *Runecraft* studijų bankrotas dėl per brangiai kainuojančio patekimo į žaidimų pramonę.

Pyteris Mulinox: „Šiuo metu kurti kompiuterinį žaidimą nepaprastai brangu. Mes kalbame apie milijonų milijonus svarų — būtent tiek reikia norint sukurti sėkmingą ir populiarų žaidimą. Keli kūrėjai labai smarkiai kovoja."

Straipsnyje Mulinox praktiškai pateisina savo pasiūlymą potencialiomis biudžeto įplaukomis. Be to, jis teigia, kad finansavimas padės pramonei išlikti šviežiai. Jis ir jo kompanija tiki, kad kūryba kyla iš nepriklausomybės ir keleto žmonių protų, kurie neįsitraukę į komercinių hitų „kepimą".



KOCH platins *JoWood* žaidimus Europoje

KOCH Media pranešė, kad pasirašė sutartį, pagal kurią leis Europoje *JoWood* žaidimus. Bus išleisti ir jau Šiaurės Amerikoje pasirodę žaidimai, ir dar kuriami. Sutartyje minimi keli žaidimai: *AquaNox 2: Revelation*, *Cold Zero: The Last Stand* ir *Wildlife Park*.

„Šie žaidimai puikiai prisidės prie *KOCH Media* 2003 metų linijos", — teigė Keris Deivis, *KOCH Media* komercijos direktorius. „Mes labai patenkinti gavę teises Europoje leisti šiuos žaidimus ir tikimės jų komercinės sėkmės."

Kiti žaidimai, įtraukti į sutartį, yra *Industry Giant II*, *Industry Giant II Gold* ir *Hotel Giant*. Jie visi Europoje turėtų pasirodyti iki metų pabaigos.



IBM gamins Nvidia lustus

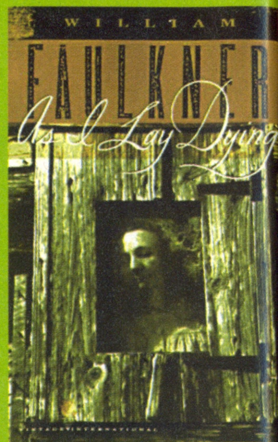
Nvidia pasirašė sutartį su *IBM Microelectronics*, kuria *IBM* įsipareigoja papildomai gaminti *GeForce* šeimos grafinius lustus. Dabartinis *Nvidia* gamintojas yra *Taiwan Semiconductor Manufacturing (TSMC)*. Daugiau gamybos galimybių norėjusi *Nvidia* ieškojo būdų išvengti gamintojų spąstų.

Nvidia turėjo atidėti *GeForce FX* procesoriaus pristatymą iš dalies dėl to, kad vienintelis tuometinis gamintojas *TSMC* pereidinėjo nuo 0,15 mikrono gamybos proceso prie naujos 0,13 technologijos. Naujas procesas leis gaminti mažesnius, greitesnius ir mažiau energijos naudojančius lustus.

Ieškodama papildomo gamintojo, *Nvidia* siekė rasti technologiją, kuri padėtų pagreitinti darbą, todėl *IBM* turėjo daugiau šansų konkurse. Su *IBM* lustų gamybos technologijoje ir tyrimuose konkuruoja tik kompanijos *Intel* ir *AMD*. Per kelerius metus *IBM* pristatė keletą naujų lustų gamybos technologijos prasiveržimų.

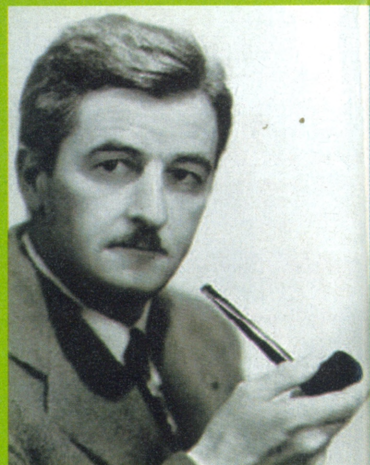
Lustų gamintojas planuoja tęsti darbus su *TSMC* netgi su savo galingiausiais lustais. *TSMC* per penkerius metus pagamino daugiau nei 200 milijonų *Nvidia* grafinių lustų.

Acclaim pristato Viljamo Folknerio pasaulius



Negalime nepastebėti neseniai prasidėjusios literatūros veikalų adaptacijos vaizdo žaidimuose. *Lord of the Rings, Harry Potter, The Call of Cthulhu* yra be galo populiarūs ir nereikėjo ilgai laukti, kol kitos kompanijos šoks į ringą ir pradės pirktis daugiau licencijų, nei kada nors sugebės realizuoti. Pirmoji kirto *Acclaim*, paskelbdama apie ketinimus sukurti nuotykių žaidimų seriją, paremtą Nobelio premijos laureato Viljamo Folknerio darbais.

„Nihilistinė literatūra antrojo ir trečiojo dešimtmečio nusivylimo laikotarpiu buvo nepanaudota aukso kasykla, ir mes norime išnaudoti visą šio ignoruoto žanro potencialą", sakė *Acclaim* atstovas viešiesiems ryšiams Vernonas Tulas. „*Silent Hill* ir *Eternal Darkness* įrodė, kad įtempti psichologiniai trileriai turi rinką ir mes manome, kad *Worlds of William Folkner* serija įrodys, jog čia yra ir daugiau vietos."

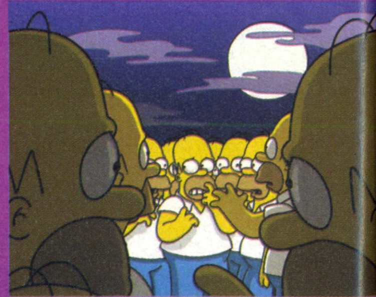


Folknerio agentūra teigia: „Jie sukurs vaizdo žaidimą pro tirštą rūką ir troškų sausmedžių kvapą, ir mes jiems patikime pražūties žinias, kurios apgaubia žemę ir raudoną tekantį kraują, nes šie vaizdo žaidimai buvo išrasti žmonių, niekada nežaidusių vaizdo žaidimų."

Pirmasis žaidimas turėtų pasirodyti 2004–aisiais metais. Tai asmeninis siaubo žaidimas, paremtas knyga *As I Lay Dying*, kuris pasakos apie agonišką veikėją Darlą Bundreną ir jo kelionę palaidoti savo mamos kūno Jackson kapinėse. *Acclaim* tvirtina, kad Darlas galės naudotis šešiais skirtingais ginklais ir bandys sunaikinti savo šeimą. „Darlas yra tobulas herojus, galintis iliustruoti visą siužetą. Jo unikali savybė leidžia matyti istoriją ir iš kitų žmonių perspektyvos. Mes tai atkūrėme žaidimo sistemoje leisdami jam užvaldyti kitus šeimos narius ir kontroliuoti jų veiksmus. Valdysite kiekvieną žaidimo veikėją." Po *As I Ly Dying* planuojamas novatoriškas muštynių žaidimas *The Sound and the Fatal Fury* ir detektyviniai nuotykiai *Absalom*.

Acclaim neatskleidė detalių apie kitas licencijas, tačiau sklando gandai, kad išvysime ir *Portrait of the Artist* FPS adaptaciją bei *The Sun Also Rises* lenktynes.

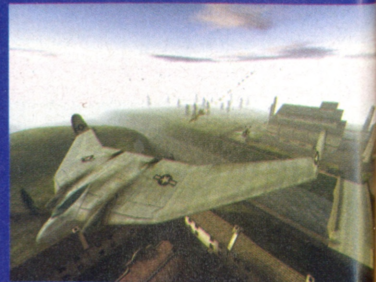
Fox ir *Vivendi* dirbs kartu



Fox Interactive ir *Vivendi Universal Games* pranešė apie sutartį, kuri įgalios *Vivendi* platinti visus *Fox Interactive* žaidimus, kurie šiuo metu kuriami ir dar nėra suvaržyti kitų sutarčių. Ši sutartis — tai 2001–ųjų metų sandėrio pratęsimas. *Vivendi* platins žaidimus iš 10 *Fox* serijų: *The Simpsons, Buffy the Vampire Slayer, X–Files* ir kitus.

Sutartis taip pat suteikia *Vivendi* teises į tęsinius, nors jokių detalių kol kas nepaskelbta.

Battlefield 1942 išplėtimas



EA pranešė apie tai, kad *Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII*. Daugelio vartotojų režimo išplėtime rasime naujus ginklus ir transporto priemones, daugelis kurių taip ir neiškeliavo į tikrą kovą iš Vokietijos ir Sąjungininkų laboratorijų. *SWOWII* taip pat pristatys vokiečių dalinius ir britų komandosus bei naują tikslais paremtą žaidimo režimą.

Planuojami aštuoni lygiai. Atsirasime *Peenemuende*, *V2* tyrimų centre ir *The Eagel's Nest*. Bus pridėti septyni nauji ginklai: *Bren* lengvasis kulkosvaidis, *Remington Auto 5* šautuvas, *Mauser K98* granatinis šautuvas. Taip pat bus ir naujų lėktuvų, tankų bei lėktuvnešių.

1942: Secret Weapons of WWII turėtų pasirodyti metų pabaigoje.



E-JAY DANCE 5

Gausybė kompanijų bandė vartotojams pateikti muzikos kūrimo programas. Tačiau vienos jų buvo per sudėtingos, sunkiai suprantamos eiliniam vartotojui. Kitos — pernelyg paprastos, nesuteikiančios galimybės laisvai kurti muziką, prigrūstos nereikalingų funkcijų, o muzika kuriama „sudėliok pateiktus garsus įvairia seka" principu. *E–Jay* serija išsiskyrė iš pilkos konkurentų minios savo lengvai perprantamu turiniu ir didele kūrimo laisve. *Dance*— pati populiariausia *E–Jay* serijos šaka. Ir štai jau penktoji jos dalis, puikiai apjungianti rimtą kūrimo programą su atpalaiduojančiu žaidimu. Siūlome plačiau susipažinti su *E–Jay Dance 5*.



E–Jay Dance 5



Reikalavimai sistemai:
P450 MHz
192 MB RAM

E–Jay serija išsiskyrė iš pilkos konkurentų minios savo lengvai perprantamu turiniu ir didele kūrimo laisve. _Dance_ — pati populiariausia _E–Jay_ serijos šaka. Ir štai jau penktoji jos dalis, puikiai sujungianti rimtą kūrimo programą su atpalaiduojančiu žaidimu.

ZIPPO

Ar turite gerą klausą? Ar pažįstate visas natas? Ar mokate elgtis su sudėtingais valdymo pultais? Ar turite gerą balsą? Ar nejaučiate scenos baimės? Ar turite pakankamai pinigų savo dainų kūrimui? Galų gale ar turite didelę patalpą, kurioje galėtumėte įrengti savo įrašų studiją?..

Nesijaudinkite, kad sukurtumėte puikiai skambantį, kokybe muzikos pasaulio garsenybių darbams prilygstantį kūrinį, nė vieno iš aukščiau paminėtų dalykų jums neprireiks. Užtenka įsigyti *E–Jay Dance 5*, ir tapsite tikru šokių muzikos karaliumi.

E–Jay serija visuomet buvo tarp lyderių. Teisingas kūrėjų pasirinktas žingsnis: užuot visus įmanomus žanrus sukišus į vieną, kiekvienam muzikos žanrui sukurtas atskiras žaidimas.Taip pasiekiama aukščiausia kokybė, priartinanti žaidėją prie pasaulinio garso didžėjų.

Pradėkime nuo pat pradžių: žaidimą sudaro du diskai. Galėsite rinktis du įdiegimo būdus, tad netgi ir mažai laisvos vietos kietajame diske netaps problema. Minimalus įdiegimas pareikalaus tik 300 MB, tuo tarpu pilnas — daugiau nei 1 GB. Pasirinkę pilną įdiegimą, abu žaidimo diskus ramia sąžine galite skolinti draugams arba pasidėti į kokią lentynėlę — jų jums praktiškai nebeprireiks, išskyrus kai parsisiuntinėsite atnaujinimus.

Pagrindiniame darbalaukyje, kuris atrodo išties žavingai, turėsite greitą priėjimą prie visų programos siūlomų gėrybių — viskas aišku ir paprasta. Iškart galėsite paklausyti dainos, demonstruojančios žaidimo galimybes. Nebūsite nuvilti — garso kokybė puiki, o dainos melodija galvoje turėtų skambėti dar ne vieną vakarą...

Jūsų kūriniui sukurti skirtas 48(+3)x1000 dydžio tinklelis. Net 48 eilutės dėlioti pavyzdžiams ir 1000 stulpelių garantuos, kad daina bus pakankamai ilga ir neapribota žemo programos pajėgumo. Papildomos trys eilutės skirtos *Groove*, *Bass* ir *Hyper* generatoriams, apie kuriuos vėliau pakalbėsiu plačiau.

Kad nepasimestumėte galimybių gausoje, ant kiekvieno objekto kelias sekundes palaikę pelę išvysite trumpą to objekto aprašymą ir jo funkciją. Tai išties veiksmingesnis būdas supažindinti žaidėją su programa, nei milžiniško žinyno, kuriame surašytos visos smulkios detalės, pateikimas. Beje, trokštantys pasisemti gilesnių žinių, gali pasinaudoti funkcija *Help*.

Visų pirma, pažvelkite į kairiajame viršutiniame kampe esantį ovalo formos langelį. Nuo jo prasidės visas jūsų darbas. Čia išvalysite pavyzdinį miksą, užkrausite kitą pavyzdinį kūrinį, kurį vėliau galėsite remiksuoti, taip pat išsaugosite savo progresą bei tvarkysite savo sukurtų dainų failus.

Pradėti kurti visai paprasta: panaikinate pavyzdį, atveriate ritminių figū-

rų archyvą ir iš jo pasirinktą ritminę figūrą perkeliate į pagrindinį lauką. Archyvas suskirstytas į 12 skilčių: ritmas, bosai, tonacijos (pritariamoji melodija, suteikianti dainai linksmą ar liūdną skambesį), sferos (lėti, svajingi akordai, suteikiantys kūriniui gilų foną), gitaros, vyrų vokalai, moterų vokalai, „extra", garso efektai, „explorer" (pakraunate ritmines figūras, jei tokių turite, iš bet kurios vietos savo kompiuteryje), www archyvas: turbūt viena nuostabiausių funkcijų, paverčianti šią programą vos ne amžina. Tai ritminių figūrų paieška internete. Kad greitai rastumėte, ko jums reikia, susiaurinkite paiešką pagal 4 rodiklius: muzikos stilius (*house, techno, trance, dance, hip–hop, ambient, drum & bass*); tempą (90, 125, 140, 160 bpm); tonaciją (A minor, C minor, D minor, E minor) ir instrumentus (būgnai, bosai, pianinas, vargonai, sintezatorius, gitara, vyrų vokalai, moterų vokalai, garso efektai ir visa kita). Taip išties greitai atversite gausybę naujų ritminių figūrų, kurias iš interneto turėsite parsisiųsti į savo kietąjį diską mp3 formate. Smagiausia, kad taip smarkiai praplečiamos *Dance 5* galimybės, nes gaunate net 6 naujus stilius, kuriuos drąsiai galite maišyti tarpusavy ir sukurti tikrai originalų kūrinį.

Išdėlioję ritmines figūras pagrindiniame lauke, galite koreguoti savo kūrinio garsą bei greitį. Viena vertus, kūrinys baigtas. Kita vertus, programa turi tiek daug kitų galimybių, kad tiesiog negalite jų neišbandyti. Jau paruoštų naudojimui ritminių figūrų išdėliojimas tam tikra tvarka dar negali būti vadinamas JŪSŲ sukurta daina. Priimkite didesnį iššūkį...







GROOVE GENERATORIUS

Jis susideda iš dviejų dalių: *Drum Pads* ir *Drum Matrix*. *Drum Pads* pavers jus būgnininku. Šis režimas labai tinka išsikrauti po sunkios darbo dienos ar išlieti neapykantai. Užkraunate 16 skirtingų garsų šešiolikai skirtingų būgnų, kurie turi tam tikras reikšmes klaviatū-

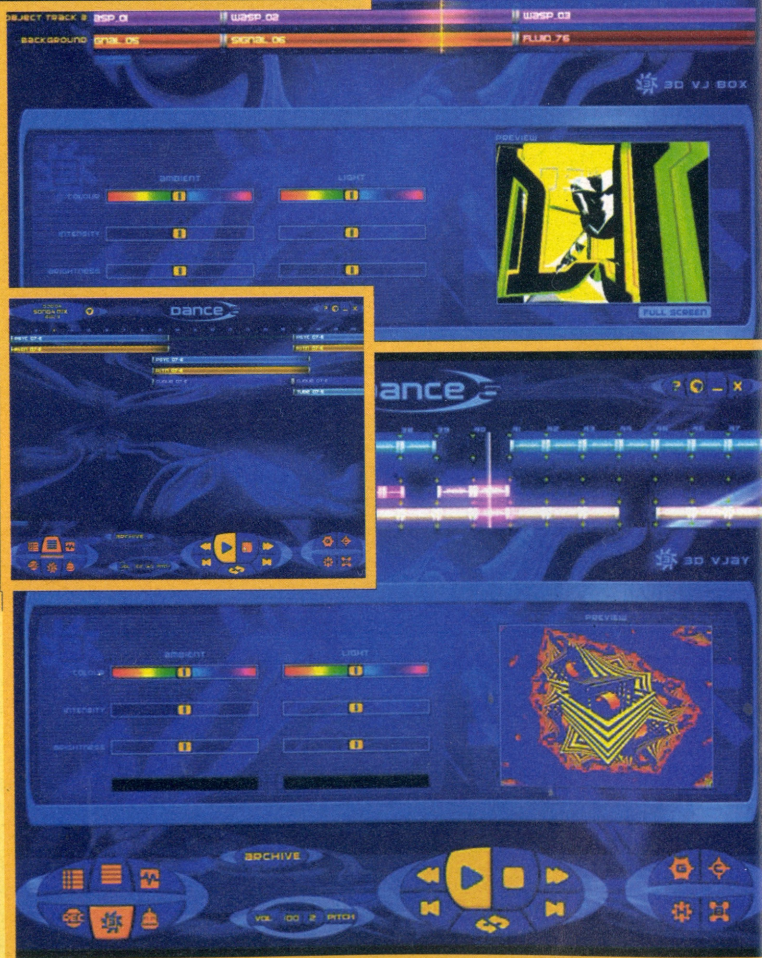




geidaujate. Taipogi galite įsijungti metronomą, kuris ritmingai tiksėdamas garantuos kokybišką ritmo skambesį.

HYPER GENERATORIUS

Jis leis kurti melodijas. Iš archyvo išsirinkite *acid*, *mellow* arba *percusive* skambesį ir vieną iš toje grupėje esančių garsų. Taip skambės jūsų melodija, kurią išdėliosite 16 stulpelių ir 25 eilučių lauke. Kiekviena eilutė yra kita nata - iš šono netgi matysite pianino klavišus. Iš esmės, viskas taip pat, kaip ir režime *Drum Matrix*, tik vietoj skirtingų būg-



roje, ir pradedate maigyt tuos mygtukus, kad išgautumėte trokštamus garsus. Garsus rasite archyve. Nors jo mygtuko išvaizda nepasikeitus, tačiau turinys visai kitas — archyvas suskirstytas į 6 grupes (būgneliai, lėkštės, dar vienos lėkštės, mušamieji, „extra" ir jūsų pačių sukurti garsai, apie kuriuos dar pakalbėsime). Kiekvienam garsui galite suteikti įvairių efektų, kad ir to garso skambesys atbulai ir pan. Taip pat galėsite pareguliuoti, kokiu stiprumu garsas skambės per kiekvieną kolonėlę. Kad būtų linksmiau, užsileiskite savo sukurtą ar vieną iš kompiuterio pavyzdžių. Jam skambant, galėsite pritarti savo pasirinktais garsais.

Realistiškumą numuša tokios problemos, kaip kad neįmanoma sugroti dviejų garsų vienu metu. Vis dėlto po neilgo apšilimo, būgnysite kaip tikras profesionalas... na, gerai, iki profesionalo dar toli, tačiau energijos perteklių tikrai išliesite.

Drum Matrix — jau rimtesnis aparatas. Juo galėsite sukurti jau puikiai prie kūrinio pritaikomus ritmus, kurie skambės ne prasčiau, nei programoje pateiktos ritminės figūros. Pasirinkite 16 skirtingų garsų ir šešiolikoje posmelių dėliokite juos kaip tik įsivaizduojate. Užduotį žymiai palengvina galimybė klausytis sukurtos ritmo atkarpos ir pridėti papildomų skambesių vienu metu. Taip išgausite tokį ritmą, kokio tik pa-

Konkursas!



Štai ir pirmasis PC Klubo konkursas, skirtas muzikaliems žaidėjams.

Konkurso sąlygos: naudodamiesi TIK E–Jay Dance 5 demonstracine versija, esančią PC Klubas CD, turite sukurti kūrinį, jį užsaugoti mix formate ir atsiųsti mums el. paštu: belekoks@belekoks.lt arba paštu (CD ar diskelyje) adresu: PC Klubui, UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT–3031.

Iš visų konkurso dalyvių bus atrinkti trys geriausi kūriniai ir patalpinti į sekančio PC Klubas numerio CD. Iš tų trijų, skaitytojai balsuos už geriausią. Konkursas tęsis 3 mėnesius. Skaitytojai, kurių kūriniai bus patalpinti į PC Klubas CD, nemokamai gaus sekantį PC Klubas numerį.

Per tris mėnesius iš 9 dalyvių daugiausia balsų surinkę 3 finalistai gaus šiuos prizus:

1 vieta — Altec XA3051 kolonėlės

2 ir 3 vieta — trijų mėnesių PC Klubas prenumerata.

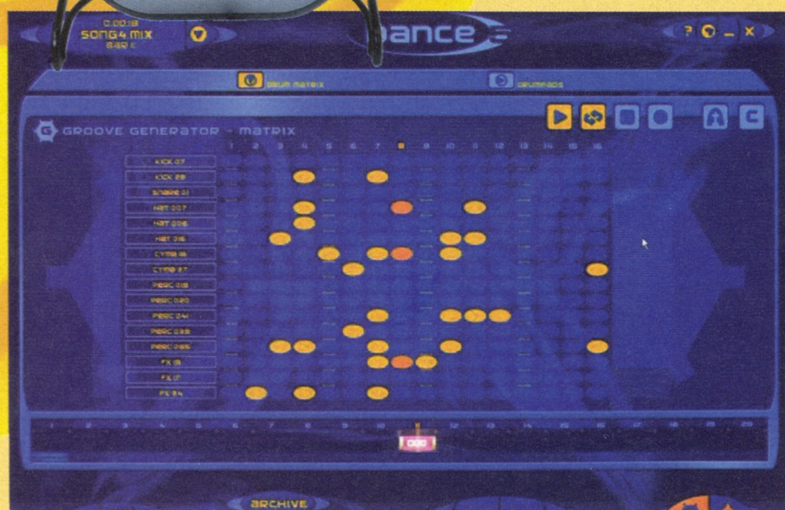
Konkurso dalyviai sutinka su tuo, kad jų kūriniai bus patalpinti PC Klubas CD. Paštu atsiųstų kūrinių laikmenos negrąžinamos.



nų garsų jūs dėliosite vieno instrumento skirtingų natų garsus. Taip pat galėsite išsikviesti metronomą, kuris čia ypač reikalingas. Su dešiniuoju pelės mygtuku galite pabrėžti pageidautinas figūras.

BOSŲ GENERATORIUS

Dar vienas nuostabus ir labai reikalingas generatorius, šįkart skirtas žemųjų dažnių takeliams sukurti. Savo principu jis praktiškai nesiskiria nuo kitų dviejų generatorių, aprašytų aukščiau. Jis beveik identiškas *Hyper* generatoriui. Tai - tik į naudą: kai visų generatorių išvaizda panaši, o valdymas vienodas, žaidėjas jausis patogiai ir jo viduje slypinčių talentų neužgoš sudėtingo naudojimosi šešėlis.







Kalba žinovai

Rolandas Kažimėkas
Arina ir Veto Bank muzikantas



Kai žurnalo redaktorius pasiūlė išbandyti *eJey* žaidimą *Dance 5*, didelio susidomėjimo neparodžiau. Maniau: „na, greičiausiai tai dar viena primityvi, kažkuo į *Storm* panaši programėlė — kompiuterio ekrane turi tokią DJ dėžę, aplink ją voliojasi visokiausi sintezatoriai, būgnų mašinos, efektai ir pan. Naudodamasis pele sudedi tuos instrumentus į dėžę, paspaudi „play", ir muzikėlė groja. Tiesa, dar gali pasukinėti rankenėles, tačiau nieko nesugadinsi, lygiai taip pat, kaip pernelyg nieko nepakeisi. Po poros valandų tas pats ritmas ir įkyrios sintezatorių partijos visiškai užknisa ir programėlė visam laikui dingsta iš kompiuterio."

Pirmas įspūdis apie *Dance 5*. Kas čia per velnias, jei reikalauja net 1 gigabaito laisvos vietos diske — paprastai visos, net pačios rimčiausios, profesionalų vertinamos muzikai kurti skirtos programos užima 10–20 kartų mažiau vietos. Vėliau pastebiu magišką užrašą, kuris viską sudėlioja į vietas: kompaktai prifarširuoti HQ garsų (*samples, loops*), o tokie dalykėliai vietos užima pakankamai daug.

Antras įspūdis. Reklaminis filmukas su muzikos kūrimu neturi nieko bendra — kažkoks pernelyg dvelkiantis prakaitu ir narkotikais.

Trečias įspūdis. Sąsaja, kažkodėl kosminė, perdėm mėlyna, tačiau, ačiū Dievui, ne iš tokių, kuri be proto rytų tavo kompiuterio resursus.

Kaip ir kiekvienas normalus muzikantas, vietoj to, kad iš pat pradžių ką nors gero nuveikčiau su *Dance 5*, nieko nelaukdamas nulindau į garsų biblioteką. O ji, reikia pasakyti, gana įspūdinga. Jei tokius garsus norėtum legaliai įsigyti „wav" failų formate, už kompaktinį diską paklotum porą šimtų litukų. Jei juos norėtum parsisiųsti iš interneto, savaitę knistumeisi ir vargu ar rastum. Žodžiu, biblioteka didelė (5000 garsų), gera, tik gaila, kad daugelis tembrų — „eurodance" stiliaus (ypač tas pasakytina apie būgnų partijas). Manau, kad į žaidimą, kuris skirtas ne profesionalams, o plačiajai visuomenei, galima buvo sudėti platesnio spektro garsų biblioteką.

Grįžtu prie pačio žaidimuko. Jis labai paprastas, greitai suvokiamas ir įvaldomas. Jo pagrindas yra darbas su *loop* (muzikinis tam tikro ilgio garso failas, pvz. vienas ar keli būgnų partijos taktai) biblioteka. Pagrindiniame lange šiuos garso failus stumdyti, dėlioti labai lengva, todėl pats žaidimas yra tarsi gerokai suprantamesnė mokomoji programos ACID PRO versija.

Atsibodus dėlioti garsų partijas, galima atsidaryti boso langą ir sugroti norimą boso partiją. Šioje vietoje žaidimo kūrėjai nieko naujo nesugalvojo — įtaisė kažką panašaus į beveik visose programose naudojamą „Piano Roll" funkciją. Patogu, jei kam patinka pele spraksėti boso partiją ir bent kiek pasidomėti, koks garsas kokią natą atitinka. Užtat būgnų langas — tarsi iš viršaus matomi elektroniai būgnai. Užsimanei, gali susikurti savo būgnų partiją, jei, žinoma, žinai, ką ir kaip reikia daryti. Beje, būgnų garsų (*samples*) bibliotekėlė, kaip žaidimui, taip pat solidi — apie 500 įvairiausių garsiukų.

Kas dar? Aha, polifoninis sintezatorius ir sekvensorius su keliais efektais, kad galėtum pažaisti ir pasidaryti norimą garsą. Tinka tiems, kas nori labai ilgai krapštytis ir atrasti tai, ką pasaulis jau seniai yra atradęs. Tik tokiems garsų mylėtojams patarčiau į savo kompiuterį įdiegti kokį rimtesnį sintezatorių, kuriuos įvairios firmos ir pavieniai veikėjai gimdo vieną po kito — rankenėlių daugiau, yra ką pasukinėti, tad ir daugiau galimybių kokį nesąmoningą garsą išspausti.

Dance 5 turi ir „mikšerį", kad galėtum savo kūrybos balansą suvesti, tokį akordų generatorių, kad nereikėtų galvoti, kaip čia padarius, kad skambėtų c–dur, o po jo — d–moll ir, žinoma, įrašų studiją, kad ant visos muzikėlės savo balsiuku galėtum uždainuoti: „Vėl gegužio žiedai, mes gersim alų Vokiečių gatvėje" bei įsitikintum, kad ir tau iki tų per televizorių dažnai rodomų žvaigždučių visai netoli.

Apskritai *Dance 5* įspūdis neblogas — viskas paprasta, elementaru, lengvai valdoma, neperkrauta sudėtingomis funkcijomis. Žinoma, tiems, kurie dirba su rimtomis muzikinėmis programomis, šis žaidimukas ir liks žaidimuku, tačiau tiems, kurie su kompiuterio kuriama, įrašoma bei apdorojama muzika niekada neturėjo nieko bendro, *Dance 5* yra visai neprasta mokykla. Įvaldžius šį žaidimuką, vėliau kur kas lengviau bus dirbti su kitomis muzikai skirtomis programomis.

AKORDŲ GENERATORIUS

Tai vienintelis generatorius, kuris iš esmės skiriasi nuo kitų trijų. Tiek valdymu, tiek paskirtimi. Iš pradžių reikia pasirinkti vieną garsą. Tuomet pasirenkate pageidaujamą skambesio modelį ir derinate juos tarpusavy kaip tik jums patinka. Jūsų dėmesiui pateikti 4 efektai: *Staccato* (sutrumpina visas ritmines figūras akordų generatoriuje 16 kartų), *Reverse* (jūsų garso ir skambesio modelio derinį groja atbulai), *Soft Attack* (nutildo kuriamosios ritminės figūros pradžią, po truputį didina garsą ir gaunasi švelnus atidengimas) ir *Vibrato* (derinys skamba vibruodamas). Jūsų sukurtas akordas bus išsaugotas kaip „wav" plėtinį turintis failas ir galėsite vėliau jį įkelti į savo kuriamą dainą, tačiau jam nėra tokio atskiro takelio pagrindiniame lauke, kokį turi kiti trys generatoriai.

Sudėlioję savo kūrinį, galite užsimanyti jį patobulinti. Būtent tam reikalui ir yra sukurtas „mikseris" — milžiniškas valdymo pultas, kuriame galutinai sude rinsite kiekvienos eilutės skambesį. Iškal bingiausi šiuo atveju patys skaičiai: kiek vienai iš 51 eilučių galėsite sureguliuot garso stiprumą, garso pasiskirstymą ko lonėlėse, *reverb* (muzikai suteikiamas ai das duoda dainai „geležinio" prieskonio) *chorus* (garsas tampa pilnesnis, rodos, j skleidžia gausybė šaltinių vienu metu) be *echo* (suteikia muzikai gilumo, atrodo, ka ji grojama didelėje patalpoje) efektus. Taip pat galėsite bet kuriai eilutei uždėti *sol*

(groja vienintelė ši eilutė) arba *mute*(groja visos eilutės, išskyrus šią) režimą. Tai — dar ne visos „mikserio" galimybės. Dešinėje ekrano pusėje jūsų dėmesiui skirta vadinamoji „Efektų dėžė" — čia sureguliuosit kiekvieną efektą taip, kaip tik pageidauja jūsų ausys. *Echo* efektui galėsite parinkti vieną iš 10 siūlomų variantų, arba susikurti penkis skirtingus savo derinius, reguliuojant aido trukmės, aido garso ir laiko tarpo tarp tikrojo garso ir aido nuskambėjimo svirteles. *Chorus* efektui pateikti penki išankstiniai nustatymai, o savo variantą sukursite reguliuodami efekto garso ir greičio rankenėles. Paskutinysis — *Reverb* efektas — turi net visą dešimtį parinkčių, o patys paeksperimentuoti galėsite laiko, garso ir aido atkeliavimo rankenėlėmis.

Dar viena galimybė, kurią suteikia „mikseris" — *Booster*. Tai lyg garso stiprintuvas. Juo galėsite suteikti savo muzikai langus drebinančių, krūtinę virpinančių garsų, palengvinti muziką, kad ji taptų atpalaiduojanti ir nevarginanti. Siūlomi trys jau suderinti variantai ir, kaip ir visur kitur, 5 tuščios vietos jūsų pačių išmonei. Tame pačiame valdymo pulte galėsite panaudoti kompresorių, kad pagerintumėte garso kokybę bei *Stereowide* valdymo skydą, kuriame galėsite paryškinti stereo garsą ir suteikti kūriniui daugiau erdvinio skambesio.

Visišką jūsų muzikos garsų autentiškumą suteiks *Sample editor*. Smulkiau prisiliesti prie garsų turbūt neįmanoma. Čia pasirinksite bet kokią ritminę figūrą ir išvysite ją vos ne puse monitoriaus dydžio bangelių pavidalu. *Zoom* funkcija priartina tas bangeles dar labiau ir jūs teoriškai galėsite (nors praktiškai to panaudoti turbūt neprireiks niekam ir niekada) pačių mažiausių sekundės dalių tikslumu karpyti, keisti ir klijuoti visas ritmines figūras. Net ir tas, kurias patys susikūrėte. Pažymėję reikiamą ritminės figūros atkarpą, ją galite: ištrinti, nukopijuoti, nutildyti, kiek tik įmanoma pagarsinti, įkelti nukopijuotą kitą atkarpą, ištrinti viską, išskyrus šią atkarpą, nutildžius tolygiai sustiprinti garsą, tolygiai sumažinti garsą iki visiškos tylos. Patogūs *undo* ir *redo* mygtukai garantuos, kad visos nesąmonės, kurias labai nesudėtingai netyčia galite padaryti su garso bangelėm, bus nesunkiai ištaisomos.





Turbūt jau nieko nestebina, kad galėsite reguliuoti ritminių figūrų garsą, tik šįkart dar tiksliau. Tačiau tai — dar ne visos *Sample Editor* galimybės. Ekvalaizeris leis sureguliuoti ritminę figūrą kaip tik jūsų širdelė geidžia. Net 21 svirtis, ir visas jas kraipyti galėsite dvejopai: *Individual* (tiesiog keičiat ką norit, kaip norit ir kada norit) bei *Linked* (šalia esančios svirtys pakeičia padėtį priklausomai nuo jūsų judinamos svirties, taip garantuodamos švarų garso perėjimą).

Kitoje skiltyje jums bus leidžiama reguliuoti garsą ritminės figūros metu ir jį keisti jai begrojant, reguliuoti jums jau žinomus *Chorus*, *Echo* bei *Reverb* efektus. Tame pačiame *Sample Editor* galėsite naudotis „vokoderiu" bei „harmonaizeriu". „Vokoderis" reguliuoja smulkius patobulinimus dainos skambesyje, o „harmonaizeris" sulygina pasirinktą ritminės figūros dalį su kitom ir užtikrina gerą skambesį..

BALSO GENERATORIUS

Viena linksmiausių dalių žaidime. Užrašykite bet kokį tekstą į įvesties dėžutę, pasirinkite vieną iš 19 skirtingų balsų ir jums paspaudus vieną vienintelį mygtuką, jie ištars jūsų parašytus žodžius. Tiesa, tarimas jų dar ir koks prastas, tačiau balsas beveik nelūžinėja ir skamba įtikinamai. O grįžtant prie tarimo, nors ir labai keista, net ir angliškus žodžius dažnai balsai perskaito su tarties klaidom. Tačiau, kaip ten bebūtų, ši funkcija be galo linksma, o jos herojų ištarus žodžius galima įdėti į dainą. Tad jei nepasitikite savo balso stygomis...;) Kad išgautumėte tokį balsą, kuris jums reikalingas, nustatykite reikiamą tarties greitį, balso tembrą ir garsą.

Jeigu vis dėlto kompiuteriniais balsais nelikote patenkinti, galite įrašinėti savo balsą. Tiesiog čiumpate mikrofoną ir savo šneką paverčiat ritmine figūra, o paskui jau galite perleist tą figūrą per visus valdymo skydus, efektų gamintojus ir taip apdoroti savo balsą, kad jis taptų geresnis net už pačio Bob Marley ar kito legendinio muzikanto.

Dar vienas dalykas: ar galit patikėti, kad egzistuoja ir dar viena nuostabi funkcija — ritminių figūrų gaminimas iš kompakte įrašytų dainų. Įsikėlę iš kompakto ištrauktą ritminę figūrą, ją taip pat galėsite apdoroti ir įtraukti į savo kūrinį, taigi būtent šioje vietoje *Dance 5* virsta ir priemone remiksuoti populiarius kūrinius.

Sukūrę dainą, galite imtis vaizdo klipo, kuris kuriamas panašiu principu, kaip ir muzika, tik žymiai paprasčiau: keturiose eilutėse dėliojate vaizdo figūras. Viena eilutė skirta fonui, o likusios trys — įvairiems objektams, mirgėsiantiems ekrane.

Atvėrę archyvą, matysite visai ką kita, nei galėjote tikėtis — net 5 objektų sekcijas ir 3 fonų. Kadangi kiekvienoje sekcijoje yra per 100 vaizdo figūrų, pasirinkimas platus. Sukūrę klipą, galite pareguliuoti jo spalvų intensyvumą, ryškumą, šviesumą. Nedideliame langelyje kairėje ekrano pusėje matysite mažos rezoliucijos savo vaizdo klipo peržiūrą. Pabaigę klipą, galite jį išsaugoti kaip „avi" plėtinio failą.

Žaidimo išvaizda nuostabi, nepakartojama, žavinga... Tačiau šioje vietoje kūrėjai ryškiai perlenkė lazdą. Jei neturite LABAI galingo kompiuterio, apie švarų ir nestringantį programos darbą net nesvajokite. Nors visi pasirinkimai animuoti, lentelės ir „samplai" gražiai praskrieja prieš atsistodami į savo vietą, o fonas paslaptingai raibuliuoja, viskas, kuo galėsite pasidžiaugti — tai lyg daugybe skirtingų monitoriaus stopkadrų, besikeičiančių kas kelios sekundės. Jums reikės IŠTIES galingo kompiuterio, kad galėtumėte pilnavertiškai džiaugtis programos siūlomais saldainiukais. Išties vertėtų žaidimo kūrėjams pagalvoti, ar nederėjo išleisti jo puse metų vėliau...



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 6	Čia.......vis ..dar........... „screenshotai"???...
GALIMYBĖS: 10	Viskas profesionalu, bet nesudėtinga
GRAFIKA: 9	Gražu, gražu... bet STABDO!!
GARSAS: 9	Tobulumui ribų nėra
VALDYMAS: 9	Skoninga ir patogu

GALUTINIS: Visapusiškai kokybiška ir naudinga programa, tačiau ėda daug kompiuterio resursų — **9**





NEWS CLUB



Medal of Honor Pacific Assault

***Electronic Arts* paskelbė kursianti *Medal of Honor Allied Assault* tęsinį. *Medal of Honor Pacific Assault* prasidės pirmais pražūtingais Pearl Harboro momentais ir seks jauno kareivio kelią pirmuosius du Antrojo Pasaulinio karo metus. Veiksmas vyks Ramiojo vandenyno lauke.**

Naujasis FPS žaidimas pradėtas kurti iš karto po *Spearhed* papildo lapkritį. Pasirodyti *Pacific Assault* turėtų kitų metų sausio mėnesį. *Pacific Assault* kuriamas gan sparčiai, nes naudojamasi medžiaga iš konsolėms kuriamo žaidimo *Rising Sun*. Pavyzdžiui, vietovių tyrinėjimas atkreipė kūrėjų dėmesį į džiunglių skirtumus Ramiojo vandenyno pietinėje pakrantėje ir Tailande. Taip pat naudojami panašūs koncepciniai eskizai ir "motion capture" animacija.

Kūrėjų komanda planuoja vadovautis sėkmingu *Allied Assault* „geimplėjaus" stiliumi. Siužeto kinematografiniai momentai jungiami su kiek lėtesnėmis veiksmo atkarpomis. Viskas apvilkta padoria istorinio autentiškumo



doze. Pagrindinė scena žada būti panaši į *Allied Assault D-Day*. Ji bus pirmoji misija Pearl Harbore, kuri, ko gero, bus išleista ir demonstracine versija. Chaoso sūkuryje, nesibaigiančiam Japonų lėktuvų antplūdžiui draskant laivyną, jums teks gelbėti gyvybes, šaudyti į lėktuvus ir nukenksminti torpedas prieš joms pasiekiant taikinius.

Žaidimui progresuojant, veiksmai vyks abejose Ramiojo vandenyno pusėse. Dalyvausite tokiuose mūšiuose, kaip Guadalcanal. Dažnai misijose nesikausite vienas, jums padės pažįstami būrio nariai, kurie keliaus kartu su jumis žaidimu. Dar vienas dalykas, kurį nori įdėti kūrėjai, kad sustiprintų Ramiojo vandenyno karo įtaką, yra pagrindinio veikėjo animacijos scenos. Tai pirmas kartas žaidime *Medal of Honor*. Bus atskleista, kaip veikėjas keičiasi fiziškai ir protiškai po mėnesių fronto linijose. Jei idėja išdegs, jis nuo žalio kareivėlio taps patyrusiu kariu.

Vienas iš naujų *Pacific Assault* dizaino elementų - daugelyje lygių bus sudėtiniai keliai. Ne tik kelios kryptys, kaip pasiekti taikinį, bet ir keli taikiniai, iš kurių galėsite rinktis. Galėsite eiti vienu keliu ir nukauti tankus arba kitu, kad iš pasalos užpultumėte kareivių būrius. Tai nereiškia, kad žaidimas bus nelinijinis, o keliai susieis, tad nepraleisite šaunių žaidimo dalių, dėl kurių *Allied Assault* tapo tokiu populiariu. *Pacific Assault* pristatys naują ginklų arsenalą bei žiaurius priešus - negailestingąją japonų Imperatoriškąją armiją. Kaip ir žaidime *Allied Assault*, galėsite pasivažinėti dar nežinomomis transporto priemonėmis.

Žaidime bus naudojama daug naujos technologijos. Nors variklio dalys vis dar paremtos *Quake III* technologija, *EA* komanda visiškai perdarė vaizdų atkūrimą, kad žaidimas galėtų konkuruoti su kitų metų vaizdo standartais. Variklis leis ekrane vaizduoti daugiau objektų tokiose dramatiškose scenose, kaip Pearl Harboras bei atkurti didžiules atviras vietoves. Ruošiami ir keli nauji efektai: oro atkūrimas ir dalelių sistema vaizdžiai nupieš ugniasvaidžio - ginklo, kuris buvo dažnai naudojamas Pietų Ramiojo vandenyno kovose - atakas. Varikliui taip pat teks atkurti ypatingą apšvietimą tankiose džiunglėse bei dinamišką apšvietimą nakties scenose. DI irgi pataisytas, ir dabar priešai elgsis labiau kaip komandos nariai.

EA planuoja ir *Pacific Assault* tęsinį. Tad galėsime ilgai mėgautis *Medal Of Honor* žaidimu Ramiojo vandenyno veiksmų lauke.









S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

GSC Gameworld kuria neįprastą žaidimą S.T.A.L.K.E.R. Tai pirmojo asmens RPG žaidimas, kuriame žaidėjai atsiduria 20 km² zonoje aplink Černobylio atominę elektrinę.

GSC Gameworld kuria neįprastą žaidimą S.T.A.L.K.E.R. Tai pirmojo asmens RPG žaidimas, kuriame žaidėjai atsiduria 20 km² zonoje aplink Černobylio atominę elektrinę. Pasak žaidimo istorijos, elektrinė patyrė antrą atominę katastrofą 2006-aisiais. Per kelerius metus po katastrofos užterštumas paplito po apylinkes. Gyventojai žuvo, gyvūnai neatpažįstamai mutavo, o valstybės vadovai baisiai sunerimo dėl neaiškios jėgos, kuri kelia antgamtinį pavojų. Kažkas panašaus į X-failus: gravitacijos koncentracija, nuodingas rūkas, suėdantis gyvus padarus kaip rūgštis, ir keista ruda masė, prie kurios prisilietę kūnai akimirksniu užsidega. Žaidimas vyksta 2026 metais, kur žaidėjui tenka sėlintojo (*stalker*) vaidmuo. Pavojų ieškantis brakonierius tyrinėja užterštą zoną ieškodamas artefaktų, kuriuos superka tyrinėtojai siekdami įminti zonos paslaptis.

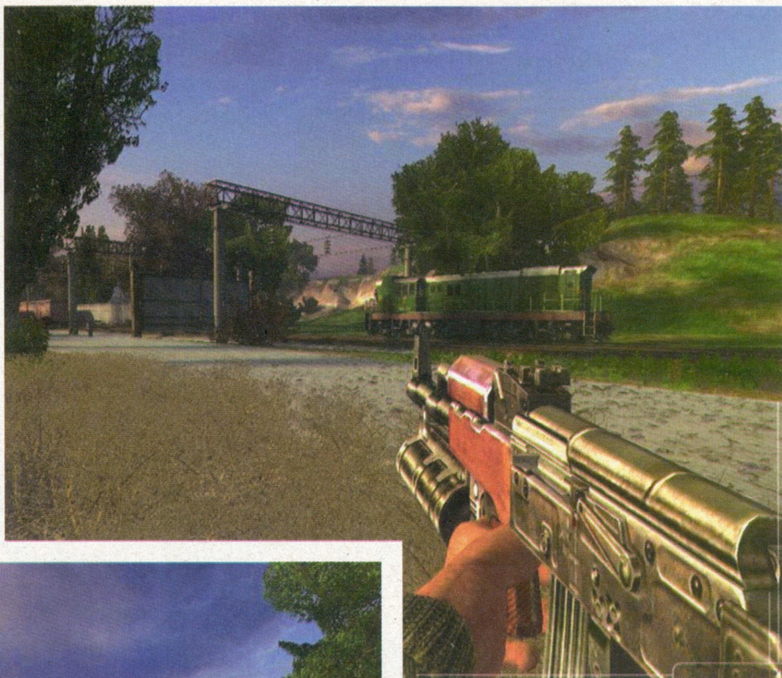
Daugelis tikslių žaidimo detalių dar neišdirbta, tačiau S.T.A.L.K.E.R. daugeliu atžvilgiu galima lyginti su *Morrowind*. Pasaulis atviras, galima kalbėtis su tuzinais įvairių veikėjų. Ambicinga *GSC Gameworlds* žaidimo vizija sujungia sudėtingą bendravimą tarp žaidėjo ir NPC, kurie dirbs zonoje valdomi savo DI ir dienotvarkės. Kadangi DI valdomi veikėjai veiks nepriklausomai nuo žaidėjo buvimo, kūrėjai teigia, kad pasaulis aplink užterštą zoną tiek pat keisis ir nuo NPC sėlintojų bei kitų veikėjų veiksmų, ir nuo žaidėjo veiklos. Kūrėjai netgi palieka atvirą mažą tikimybę, kad žaidimas bus laimėtas vieno iš NPC veikėjų. Suplanuotos aštuonios skirtingos pabaigos, priklausančios nuo to, kiek ploto žaidėjas ištyrinės, kiek paslapčių atrakins, kiek žmonių nužudys ir kitų faktorių.

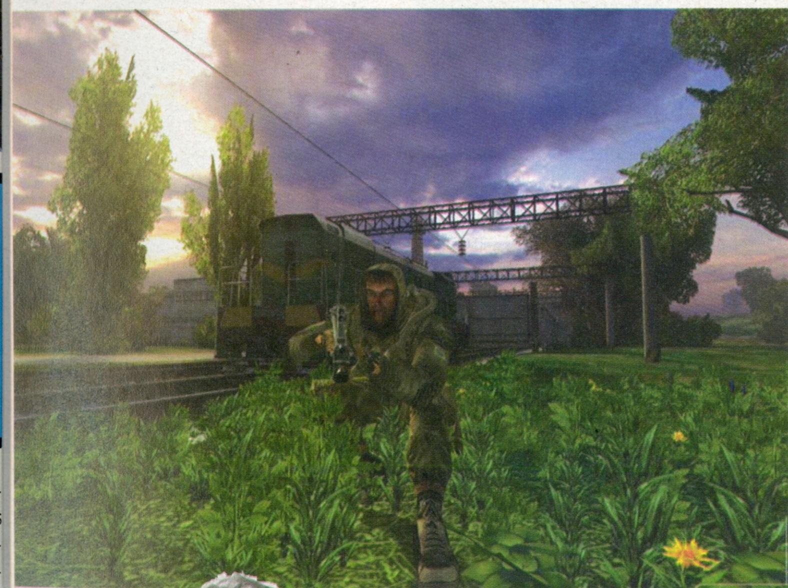
Zonoje veiks daugybė konkuruojančių sėlintojų, jie bus susijungę į įvairias grupuotes, turinčias skirtingas darbotvarkes ir prioritetus. Jų požiūris į jus priklausys nuo to, kaip bendrausite su skirtingais sėlintojais. Jie gali pasirinkti padėti jums, ar užpulti jus. Gameworld planuoja sukurti sudėtingą DI. Užpuolus vieną sėlintoją, visa jo grupė susijungs ir atakuos žaidėją. Taip pat teks susidurti su kariais, patruliuojančiais zonoje - armijos eiliniais ir elitinėmis specialiųjų pajėgų grupėmis. Vyriausybė aptvėrė šią zoną, tad visi sėlintojai yra laikomi įstatymo pažeidėjais. Žaidėjai bendraus ir su įrangos pardavėjais, siūlančiais ginklus, aptikimo įtaisus, apsauginius drabužius bei mokslininkais, kurie teikia žaidėjams kvestus bei šiek tiek nukreipia reikiama linkme.

S.T.A.L.K.E.R. prasideda žaidėjui įėjus į zoną ir tapus nauju sėlintoju. Jis turi tik nedidelį pistoletą ir paprastą Geigerio

skaitiklį. Pinigus žaidėjas uždirbs ieškodamas artefaktų ir pardavinėdamas mokslininkams. Tada už uždirbtus pinigus galės pirkti apsauginę aprangą, įmantresnę aptikimo įrangą, kuri neleis pakliūti į pavojingas anomalijas, geresnius ginklus ir netgi automobilį. Žaidime bus apie 30 ginklų, kurių kiekvieną galima modifikuoti naudojant priedus. Užterštoji zona susideda iš atvirų laukinių vietovių, apleistų kaimų, tyrinėjimų ir karinių stočių bei kitų pastatų. Žaidimui vystantis, žaidėjas gaus vis galingesnius ginklus bei apsauginę aprangą, tyrinėjimams atsivers nauji plotai. Aiškės vis daugiau paslapčių, slypinčių už anomalijų.

S.T.A.L.K.E.R. grafinis variklis labai pažangus ir daug prisidės prie unikalios ir ambicingos žaidimo koncepcijos. Viename kadre bus įmanoma pavaizduoti 2 milijonus poligonų, todėl veikėjų ir ginklų modeliai labai detalizuoti ir ryškūs. Žaidime matysime daug žalumos, miškų vietovės tikroviškai apsodintos augalais. Netgi automobilis, kurį galėsime vairuoti, yra labai detalus, su įdubimais ir rūdžių lopais, puošiančiais kėbulą.





Kol kas žaidimas dar neturi leidėjo, tačiau S.T.A.L.K.E.R. koncepcija ir patraukli grafika turi daug ką pasiūlyti. Žaidimas turėtų būti pabaigtas iki rudens, tad dar teks ilgokai palaukti šio unikalaus darbo.







The Movies

Spėju, dažnas žiūrėdamas kokį filmą pamąsto, kad galėtų sukurti geriau. Ką gi, gan greitai turėsite tokį šansą. Pyterio *Mulinoks Lionhead Studios* kuria žaidimą, kuris pasodins žaidėją kino studijos boso kėdėje ir leis valdyti visą filmų kūrimo mechanizmą. Vertinsite scenarijus, tvarkysite studijos finansus ir net realiu laiku vadovausite aktoriams.

Žaidimas paremtas tuo, kad viskas vyksta kino studijos teritorijoje. Statote dekoracijas, kurios bus reikalingos jūsų gaminamiems filmams ir jas sutvarkote. Konstrukcijos procesas kažkiek panašus į žaidimus *Theme Park* ar *RollerCoaster Tycoon*. Tačiau čia kuriate ne neaiškius bendrus dalykus, o konkrečią pramogų pramonę. Studijos teritorija žaidimui išties suteikia asmeniškumo.

Pastačius keletą dekoracijų, pirmasis tikras žingsnis pradedant kurti filmą — scenarijaus parinkimas. Turite apsispręsti tarp pagrindinių žanrų bei priimti keletą mažesnių sprendimų. Tada tempiate scenarijų į parinktą dekoracijų vietovę ir komanda pradės darbą. Aktorių parinkimas ir vaidmenų paskirstymas labai svarbus, tad norėsite pasirinkti tinkamus konkretiems vaidmenims aktorius. Ugdysite kino žvaigždes ir, aišku, teks taikstytis su jų įgeidžiais. Kaip ir priklauso „tamsiajai Holivudo pusei", kai kurie aktoriai pradės gerti, vėluoti į filmavimus ar kitaip kenkti darbui. Blogiausia, kad nuo tokių pavienių žvaigždžių veiksmų priklausys likusi fi[lmavimo] komanda: nepasirodžius akto[riui], jie lauks ir nieko negalės veikti. Tek[s] smarkiai pasukti galva, kaip viską sud[e]rinti, kad filmavimai vyktų sklandžiai.

Tikras *The Movies* veiksmas pra[sidės] tada, kai teks realiu laiku režisuo[ti] filmą. Štai jums scenelė: filmuojama vesternas ir veiksmas vyksta salūne. Kumščiavimasis purvinoje gatvėje lau[ke] ir romantiškas dialogas viduje. Ne atrodo, kad turėtumėte smarkiai rūpin[tis] nustatydami kameras ar tvarkyda

mi kitas filmavimo detales, tačiau kai juosta sukasi, keletas slankiklių leidžia jums kontroliuoti aktorių darbą scenoje. Grįžkime prie lauke vykstančio kumščiavimosi — galime išbandyti, kaip veikia žiaurumo slankiklis. Numatyta, kad aktoriai turi apsikeisti gan rimtais smūgiais. Pastumkite matuoklį kairėn, ir veiksmas virs kvailu plekšnojimusi, o nustūmę iki pat dešinės pusės krašto, kovą paversite tikromis kaulus laužančiomis grumtynėmis. Panašiai veikia ir romantikos slankiklis minėtoje romantikos scenoje. Vienoje pusėje sukuriami tik geidulingi žvilgsniai, o kitoje — aistringos glamonės. *Mulinoks* vis tik neleis mestis į kraštutinumus, tad pornografinių filmų nekursime.

Be to, kad matysite įdomias aktorių animacijas, dvi priežastys privers jus tiesiogiai įsiraukti į filmavimo procesą. Pirmiausia, *Mulinoks* teigia, kad bus įmanoma eksportuoti šiuos filmus kaip duomenų failus, kartu su *The Movies* kopija ar kaip atskirus filmų failus. Žadama, kad mėgstantys kūrybiškumą žaidėjai galės pridėti papildomų garso efektų bei reguliuoti balsų įgarsinimą. Antra motyvacija dalyvauti filmavime — norėsite pritaikyti filmo toną prie žiūrovų skonių ir bendro produkto reklamos plano. Nors prireiks nemažai filmų, kad studija taptų pelninga ir plėstųsi, kiekvieną filmą turėsite sudėlioti iš įvairių scenų ir kurti unikalius darbus. Po premjeros susilauksite kritikų nuomonės, o ji, kaip galite įsivaizduoti, ne visada bus maloni.

The Movies esmė yra kurti pramoginę medžiagą, tačiau žaidime turi būti visi kūrybos blokai. Žaidimas prasidės 1920–aisiais metais nebyliojo nespalvoto kino metais, o garsiniai ir spalvoti filmai taps didžiuliu iššūkiu. Galutinė žaidimo versija turėtų leisti pražaisti iki pat moderniosios eros ir prisitaikyti prie kintančių skonių bei tyrinėti naujas technologijas, kurios privers žiūrovus žavėtis jūsų darbais. Tačiau absoliučiai visko padaryti negalėsime. *Mulinoks* pripažino, kad *Lionhead* nepajėgs pasiūlyti žaidėjams visų žanrų. Garantuotai minimi vesterno ir siaubo filmų kūrimo rinkiniai, o medžiagą kitokio tipo filmams kurti greičiausiai rasime žaidimo prieduose.

Mulinoks nekomentavo žaidimo išleidimo tvarkaraščio. *Activision* neseniai paskelbė, kad ji išleis *The Movies* žaidimą kitais metais.









Warcraft III: Frozen Throne

Blizzard kruopščiai ruošiasi naujo *Warcraft III* papildo *Frozen Throne* išleidimui. Papilde bus toliau pasakojama epinė *Warcraft III* istorija. Kiekviena rasė turės po vieną naują herojų. Apie juos plačiau.

BLOOD MAGE (ŽMONIŲ ALJANSAS)
Daugelis stoiškų aukštųjų elfų prarado savo gimtinę *Quel'Thalas* puolė į neapykantą ir neviltį ir pasirinko tamsiąją savo magiškos prigimties pusę. Pasivadinę „kruvinaisiais elfais" šie akmenširdžiai pabėgėliai bet kokia kaina siekia išplėsti savo išlikusias magiškas galias. Net jei teks prisišaukti pragariškas *Burning Legion* jėgas. Nors vis dar ištikimi Aljansui, kruvinieji elfai savo aistrų vedami nukeliaus ne tik į aukščiausias jėgos viršūnes, bet ir į tamsiausius beprotybės gylius.

SHADOW HUNTER (ORKŲ GAUJA)
Šie klastingi džiunglių troliai atsiskyrėliai yra labiausiai gerbiami atitinkamų gaujų atstovai. Jie yra vudų magijos meistrai ir gali naudoti dvasines galias, pagydančias sąjungininkus ir prakeikiančias priešus. *Shadow Hunters* dėvi ritualines *rush'kah* kaukes, praleidžiančias tamsiųjų dievų dvasias. Jie vaikšto linija tarp tamsos ir šviesos, tikėdamiesi išgelbėti savo laukinės brolijos ateitį.



CRYPT LORD (NEMIRĘ)
Šios senovinės piktos pabaisos kadaise buvo galingieji požeminės vorų karalystės Azjol–Nerub valdovai. Nors nerubiečiai ir krito nuo karaliaus Lich rūstybės legendiniame Vorų Kare, klastingi *Crypt Lords* sugebėjo įsiterpti į karaliaus Lich gretas ir suteikė didžiulę galią ir nemirtingumą. Dabar didžiuliai griausmingi žvėrys yra galingiausi karaliaus Lich kariai ir Scourge valdų Nortrende saugotojai.

WARDEN (NAKTINIŲ ELFŲ SARGYBINIAI)
Paslaptingi prižiūrėtojai — tai tarsi specialios policijos pajėgos Kalimdore. Atskirti nuo karinių sargybinių, prižiūrėtojai paprastai dirba kalėjimų sargais, žudikais ir premijų medžiotojais. Paskirti ieškoti pabėgusių nusikaltėlių, jie pasinaudoja antgamtinėmis galiomis ir sugeba staigiai sugauti grobį ir įvykdyti naktinių elfų teisingumą. Prižiūrėtojai turi teleportavimosi galimybę, vadinamą „mirksniu“, kuri leidžia pergudrauti net greičiausius priešus.

Warcraft III: Frozen Throne rasime ir nemažai naujų elementų, turinčių kitokias savybes ir burtus. Pora naujų veikėjų.

SPELL BRAKER
Klastingi kruvinųjų elfų burtų laužytojai įvaldė burtų menus tiek, kad įgavo imunitetą nuo pačių pavojingiausių magijos poveikių. Jų nuožmūs koviniai įgūdžiai ir atsparumas burtams leidžia elfams tapti nenumaldomais kariais kovojant su magiją valdančiais priešais. Nuostabiausia burtų laužytojų savybė yra sugebėjimas pavogti priešų gydomuosius kerus ir suteikti juos savo draugams. Ši keista savybė kruvinųjų elfų naudai pakreipė ne vieną mūšį.

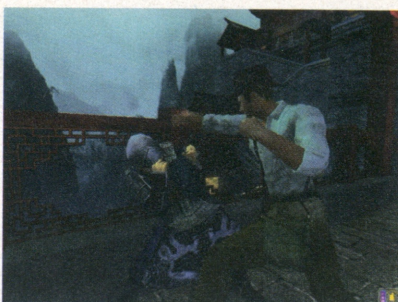
MOUNTAIN GIANT
Šiuos monstriškus padarus sukūrė titanai, kai pasaulis dar buvo jaunas. Jie sudaryti iš gyvo akmens ir stambios augmenijos. Iš prigimties jie yra geranoriški ir vieniši, tačiau prabudę milžinai rado kadaise ramų pasaulį beprotiškame ugnies ir sielvarto mūšyje. Dabar kalnų milžinai pažadėjo savo drąsą ir stiprybę naktiniams elfams ir yra pasiruošę išvaryti paskutinius Deganšio legiono likučius iš pasaulio.

Be minėtų naujovių, *Frozen Trone* rasime ir tris naujus žemių rinkinius, neutralius pastatus ir herojus, daugybę daugelio vartotojų režimo žemėlapių ir kitų papildymų.











Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Rikas Vatersas pasakoja apie atliktus darbus su naujausiu Indiana Jones žaidimu, garsių vardų licencijavimą ir kompanijos ateitį.

Ar negąsdina darbas su tokiu garsiu veikėju, kaip Indiana Džonsas?
Na, daugeliui mano komandos žmonių Indianos pasaulis atrodo tobulas. Mūsų kartai Star Wars ir Indiana Jones buvo epiniai kino nuotykiai, su jais mes užaugome. Iš tiesų, atsakomybė už Indiana Jones pasaulio išlaikymą ir pritaikymą žaidimui pradžioje gąsdino. Tačiau kartu tai ir labai džiugino. Ši idėja leido mums dirbti su tuo, kas patinka ne tik mums, bet ir kitiems žmonėms, mylintiems Indiana pasaulį.

Ar kūrėjų komanda skyrė daug dėmesio žaidimui? Ar sprendimas nusisukti nuo "Laros Croft valdymo schemos" buvo sąmoningas?
Mes norėjome sukurti greitą žaidimą, kuris skirtųsi nuo standartinių veiksmo-nuotykių darbų. Mes jautėme, kad galime labiau akcentuoti veiksmo dalį, nei buvo daroma anksčiau, ir tam skyrėme daug dėmesio. Be abejo, žaidime yra ir galvosūkių, kuriuos reikia spręsti bei įvairių spąstų, tačiau jau pačioje pradžioje stengėmės, kad žaidimas dėl jų nesulėtėtų. Mes norėjome, kad žaidimas labiau primintų Indiana Jones filmus, nei kitus šio žanro žaidimus. Tą gylį, kurio siekėme, sukuria artima kova, tačiau žaidėjai atras, kad gali pagreitinti ir kitas žaidimo vietas. Taip, mano manymu, žaidimas taps smagesnis.

Papasakokite apie muštynių mechaniką. Ar ji sudėtinga, ar paprasta? Kaip susitvarkėte su ginklu ir botagu?
Nuo pat kūrimo pradžios kovą su botagu stengėmės padaryti kuo tikroviškesnę. Indiana gali naudoti jį įvairiose situacijose: atimti ginklus iš priešų, persikelti per plyšius ir kitur. Be abejo, Indiana turi ir savo pistoletą bei kitus ginklus, kuriuos atkovos iš priešų. Tačiau mes labiausiai patenkinti, kad pavyko sukurti muštynes plikomis rankomis. Veikėjas yra lankstesnis dėl savo botago, tačiau būtent muštynes mes stengėmės sukurti kuo geriau, nes žinojome, kad žaidimą tai labai praturtins ir pagyvins Indianos pasaulį. Mes džiaugiamės tuo, kaip jos pavyko, ir tikimės, kad žaidėjams tai patiks.

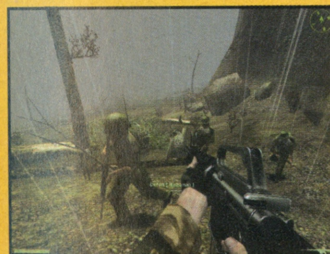
Su kokiomis kitomis licencijomis norėtumėte padirbėti? Ar jūsų kitas žaidimas bus originalus?
Deja, aš prisiekiau neskelbti tokios informacijos. Galiu pasakyti, kad *The Collective* taip pat dirba su originaliu *LucasArts* filmu *Wrath*, kuris dabar kuriamas. Pradėti darbai su keliais kitais projektais, tačiau jų dar nepaskelbėme. Manau, žaidėjai ir toliau išvys puikių *The Collective* darbų.

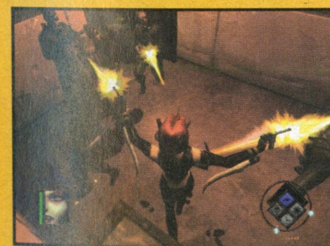




PREVIEW CLUB

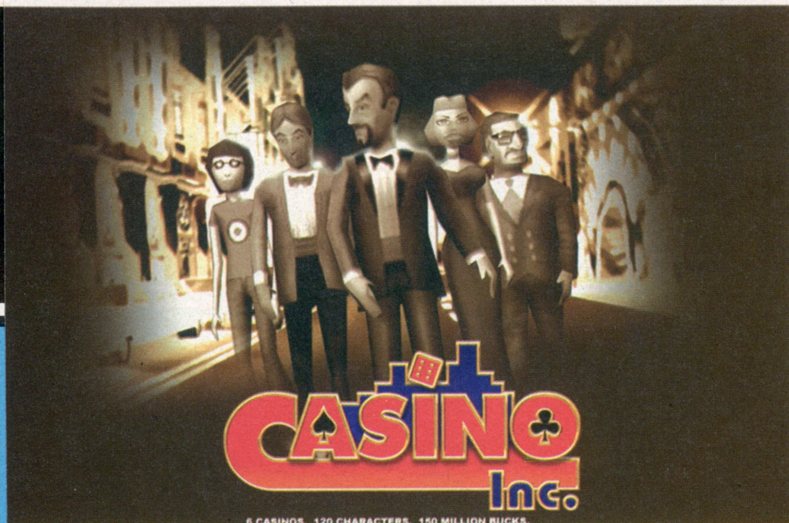












Casino, Inc

Sveiki atvykę į Las Vegasą! Sveiki atvykę į 70-uosius! Azartiniai lošimai, lengvi pinigai, įvairaus plauko pasilinksminimai, gangsteriai, spindintys limuzinai — viskas čia. Geriausia tai, kad viską valdote jūs. Kazino verslas jūsų rankose. Tapsite multimilijonieriumi ir valdysite miestą ar žlugsite — priklauso tik nuo jūsų. Viliojančiai spindinčios miesto šviesos ir pinigai laukia!

Demonstracinė versija
Kūrėjas: Hothouse Creations UK
Leidėjas: Konami
Žanras: verslas

REZIDENTAS

Naujausias *Hothouse Creations*, komandos, sukūrusios seriją *Gangsters* darbas — *Casino, Inc.* — žada parodyti pogrindinį kazino verslo pasaulį 1970–aisiais. Šiame pasaulyje sėkmę garantuoja ne sąžiningas darbas, o įvairios „pagalbinės priemonės": samdomi žudikai, kekšės, slapti sukčiai ir kiti nešvarūs dalykėliai.

Kazino — neeilinis verslas, tad išsiaiškinti visas gudrybes padės mokomasis režimas. Demonstracinėje versijoje jo nėra, tad teks atižiai perskaityti *readme* ir nepraleisti vis pasirodančių paaiškinimų. Pilname žaidime galėsite rinktis iš šešių skirtingų kazino temų trijuose miestuose. Kiekviename mieste skirsis žaidimo sudėtingumo lygis ir iššūkiai. Teks uždirbti ir išlaikyti daugiau pinigų, nei turite, ar gauti tam tikros vietos (lošimų, pramogų) rinkos dalį. Žaidžiant ilgainiui iššūkiai sunkėja.

Pasirinkus miestą ir kazino (demonstracinėje versijoje vieną galimą kazino), gausite vieno ar daugiau aukštų pastatą. Jūsų užduotis — pasirūpiti, kad kazino turėtų viską, ko reikia populiarumui pelnyti. Statysite lošimo automatus, ruletes, kortų stalus ir kitas lošimo atrakcijas. Rūpinsitės, kad lankytojai turėtų ko išgerti, užkąsti, kur pasilinksminti ir pan. Žinoma, pačiam visko daryti nereikės — užteks tik pastatyti atitinkamus objektus ir pasamdyti specifinius žmones: krupjė, apsaugininkus, valytojus, barmenus, didžėjus ir kitus. Kiekvieną kazino esantį objektą galima bus vertinti. Matysite lošimo stalų statistikas, jų uždirbamą pelną ir populiarumą. Taip galėsite spręsti, ko statyti daugiau, o ko atsikratyti. Kiekvienas darbuotojas yra vertinamas iki penkių žvaigždučių. Kuo geriau darbuotojas vertinamas, tuo labiau jis patyręs ir, aišku, brangiau kainuoja. Galėsite stebėti



Pasivažinėjimas po miesto gatves

darbuotojų pasitenkinimo lygį ir nuspręsti, ar duoti jam „bonusų", pakelti atlyginimą, ar net atleisti jį. Apie savo teikiamas paslaugas galėsite spręsti ir iš lankytojų reakcijų. Jiems virš galvos kabės ikonos, rodančios, ko jie nori. Deja, demonstracinėje versijoje neradau tikslių paaiškinimų (ko gero viskas buvo *readme*, bet tingėjau skaityt :), ką tiksliai reiškia tam tikra ikona, bet nuspėti nesunku. Jie norės žaisti, linksmintis, gerti, valgyti ir panašiai. Žodžiu, viskas kaip kokiame *Theme Hospital* ar tuose pačiuose *Simsuose*, tik kazino tematika.


Štai jums Casino veikėjų armija

Uždirbę pinigų, galėsite statyti papildomus aukštus. Juos galima derinti kaip viešbutį, pastatyti daugiau lošimo stalų ir automatų, maisto ar pramogų objektų. Nepatinkančius ar neteisingai padėtus objektus galima perkelti ar parduoti už pusę kainos. Viskas yra ganėtinai paprasta ir panašu į kitus verslo žaidimus.

Pilnoje žaidimo versijoje kūrėjai žada ir didenses galimybes ne tik pačiame kazino. Galėsite nustatyti autobusų maršrutus bei jų kiekius kiekviename maršrute, o aukštiems svečiams samdysite limuzinus. Žaidimas leis netgi pasižvalgyti po visą miestą ir stebėti skelbimų lentas, ant kurių, jei panorėsite, galėsite nusipirkti vietą ir savo kazino reklamai.

Casino, Inc. vienu metu galėsite valdyti iki aštuonių kazino namų miesto ribose. Persijungti iš vienos į kitą sunku nebus, taip pat galėsite nesunkiai stebėti jų konkurenciją. Jei nuspręsite, kad verslo vieta jums nepatinka, galėsite jį parduoti. Tiesa, pirma teks išparduoti visą ten esantį turtą. Tačiau visiškai verslo palikti nepavyks — vieną kazino būtinai turėsite pasilikti.

Konkuruosite ne tik su kitais kazino. Pinigėlius iš lankytojų vilios restoranai, teatrai ir kitos pramogos, tad turėsite vienaip ar kitaip kovoti ir su jais. Žinoma, svarbiausia išlaikyti kuo aukštesnį savo kazino lygį ir pasistengti, kad visi lankytojai būtų patenkiti ir jų nuolat daugėtų, tačiau to neužteks. Į pagalbą kovai su konkurentais teks kviestis mušeikas ir samdomus žudikus, kuriuos siųsite pas konkurentus. Ten jie, savaime aišku, privirs košės ir konkurentas bus uždarytas. Taip pat į kitus kazino bus galiam siųsti sukčius ir bandyti iš jų pavogti pinigų. Jei jų nesugaus, parneš pinigus jums, o jei sučiups, daugiau šių „darbuotojų" galite nebeišvysti. Galima bus papirkinėti net ir miesto „bordelius", kad jie nusiųstų prostitučių konkurentui ir sudomintų policiją.

Be abejo, konkurentai stengsis daryti tą patį ir jums. Įsiplieks kovos, triukšmadariai privers žmones prarasti savo moralę ir pradėti laužyti mašinas, o kekšės stengsis nepastebėtos įslinkti į vidų. Privalėsite pasisamdyti nemažai apsauginінkų, durininkų ir „gorilų", kurie palaikys tvarką kazino. Nepaklusnius klientus ar darbuotojus apsaugos darbuotojai galės nusitempti į rūsį ir „atšaldyti". Kartais jie persistengs ir netyčia užmuš kokį žmogelį. Juk matėte filmą „Kazino", žinote, kaip būna.

Casino Inc., yra trimatis žaidimas, tad ekraną galite pritraukti ir apsukti. Išvysite be galo daug veikėjų — apie 120 skirtingų tipų. Visų jų veidai ir kūnai detalizuoti, tad nesunkiai juos atpažinsite. Galima iš arti stebėti, kaip jie lošia, kaip dirba krupjė, kaip šoka šokėjos. Net filmą kino teatre galėsite pasižiūrėti. Viskas atrodo labai spalvotai ir lipšniai. Kaip sakoma, *Disco* valdo :).





Vietcong

Vidury Vietnamo karo vadovaujate smogiamajai grupei. Ar užuodžiate napalmą? Čekų kūrėjai *Pterodon*, padedami karo žaidimų specialistų ir *Illusion Softworks*, žada įkelti mus į patį karo pragarą. 5-osios specialiųjų pajėgų grupės A-216 komandos vade Houkinsai, pulkite! Čia jums ne antrasis pasaulinis.

Demonstracinė versija
Kūrėjas: Illusion Softworks
Leidėjas: Gatmering of Developers
Žanras: FPS

REZIDENTAS

Su jumis grupėje yra penki nariai, kurių kiekvienas turi skirtingus įgūdžius, būtinus misijos sėkmei. Nors galite visiškai valdyti komandos narius, kūrėjų teigimu, DI bus toks pažangus, kad įsakymus dalinsite retai. Kiekvienas narys vertina situaciją pagal svarbiausias elitinio dalinio elgesio taisykles. Jie žino, kaip elgtis, kaip apsiginti, kaip kovoti ir kaip išgyventi. Kiekvienas veikėjas — unikali asmenybė, tad žaidimas virsta tikru gyvenimo simuliatoriumi. Vieni veikėjai per konfliktus panikuoja ir bėga, kiti lieka ramūs ir kovoja toliau. Komandos sėkmė priklauso nuo to, kaip suvaldysite jos narius.

Kūrėjai žada mus nustebinti tikroviškumu. Norėdami, kad žaidimas kuo labiau sutaptų su knygomis ir filmais, kuriuos matėme apie Vietnamą, jie nukeliavo į šalį ir ją tyrinėjo. Iš Vietnamo parvežta šimtai nuotraukų ir valandos filmuotos medžiagos. Daugiausia informacijos, be abejo, surinkta apie žymiuosius Vietnamo miškus — žaidimo kulminaciją, kurią kūrėjai stengiasi kuo teisingiau atkurti. Kūrėjų komanda išties daug nukeliavo, kad užtikrintų žaidimo autentiškumą. Sutampa net ir tikra flora ir fauna.

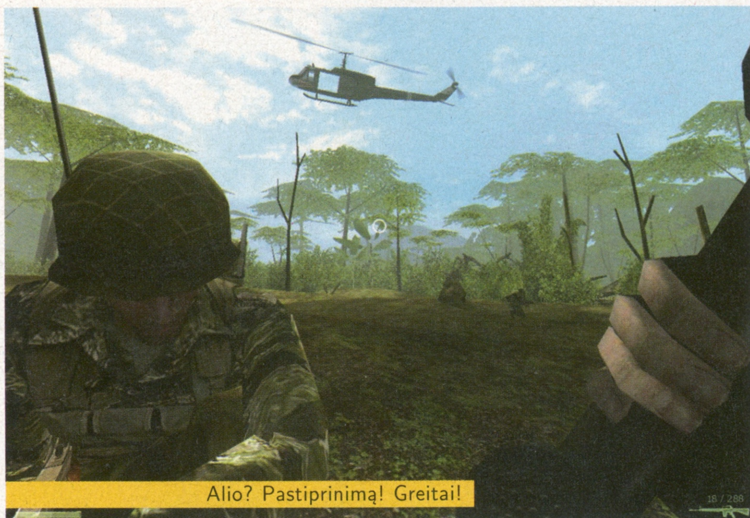


Džiunglių tankmėje

20 žaidimo misijų apima įvairius tikslus. Vienais atvejais reikės kovoti, kad išgyventum tunelių tinkluose bėgdamas nuo priešų. Kitais atvejais tenka su komanda skintis kelią džiunglėse ir ieškoti priešų. Kad labiau paaštrintume misijas, tenka naudoti niokojančią ugnį iš sraigtasparnio, šaudyti kulkosvaidžiu nuo džipo galo ar iš valties.

Kaip ir ankstesniame *Hidden & Dangerous* žaidime, galite valdyti įvairius automobilius. Patirtį paįvairins džipai, sunkvežimiai ir valtys. O jei niekas nepavyksta, visada galite pasikviesti į pagalbą napalmo ataką.

Norėdama dar sustiprinti džiunglių atmosferą, *Pterodon* sukūrė grafikos variklį vardu *Pteroengine*, kuris džiungles paverčia gyvomis. Lapai juda vėjyje, medžiai krenta ant žemės. Nuo vaizdų neatsilieka ir garso sistema, kuri atkurs kiekvieną džiunglių garselį. Vienintelė neaiški vieta yra ta, kad kūrėjai atvirai nepapasakojo, kaip pateiks tą faktą, kad JAV pralaimėjo Vietnamo karą. Ar žaidimo siužetas tai atspindės, dar nežinoma. Reikia tikėtis, kad jei jau kūrėjai taip stengiasi autentiškai atkurti aplinką, istorija taip pat nebus suklastota.



Alio? Pastiprinimą! Greitai!







Bambukinis tiltukas. Sulūš ar ne?



BloodRayne

Vampyrai visada buvo gan populiarūs tarp veiksmo žaidimų kūrėjų. Jie yra paslaptingi, galingi, nemirtingi, ir tam tikra prasme seksualūs. *Majesco* savo naujame žaidime žada vampyrų pasaulį pateikti kiek kitaip. *Bloodrayne* turėtų išties įpūsti žanrui gyvybės. Veiksmas beprotiškai greitas ir žiaurus, jame sujungiami visi geriausi modernių žaidimų elementai.

Demonstracinė versija
Kūrėjas: Terminal Reality
Leidėjas: Majesco Sales
Žanras: žiauraus veiksmo

REZIDENTAS

BloodRayne yra trečiojo asmens veiksmo-nuotykių žaidimas, sujungiantis karščiausias žaidimų madas su pasakojimo struktūra. Praėjusiais metais *Max Payne* žaidimuose įdiegė "bullet Timę" technologiją, o šiemet ją naudoja jau daugelis žaidimų, nuo *Dead to Rights* iki naujo Briuso Ly. *BloodRayne* taip pat rasime "bullet time", tačiau ir be jo žaidimas turi dar daug ką pasiūlyti. Čia yra keli vaizdo matymo režimai, kova su šaunamaisiais ir pjaunamaisiais ginklais, nemažai "kombo" judesių ir kitų džiaugsmų. Visi šie efektai, įpinti į smagų siužetą, sukuria nepakartojamą įspūdį.

Pati agentė *BloodRayne* yra pusiau žmogus, pusiau vampyrė. Ji dirba slaptojoje tarnyboje, o veiksmas vyksta tarp dviejų pasaulinių karų. Ji nusiunčiama į misiją, kad aptiktų ir sustabdytų priežastį, dėl kurios atsiranda mutavusių žmonių ir neaiškių pelkių padarų. Pasirodo, tai Jurgen Vulfo eksperimentai. Jis bando gauti ga lingas okultines liekanas ir taip suteikti na ciams antgamtišką galią, kuri leistų vado vauti pasauliui.

Veiksmas prasideda Argentinoje, povan deninių laivų stotyje. Užduotis paprasta – nukauti keturis nacių generolus. Kovodam misijoje *BloodRayne* vienu metu nešioja aštuonis ginklus. Dauguma jų — šaunamiej automatai, šautuvai ir pistoletai .Taip pat susirenka granatas ir gali naudotis galinga stacionariais ginklais. Tačiau smagiausia jos ginklas yra prie rankų pritvirtinti ašme nys. Žaidimo metu juos galima bus tobulin ti, o šiaip su jais baisiai smagu doroti prie šus. Naudojant juos, padidėja vampyrės įnir šio matuoklis, o išgėrus daugiau žmoni kraujo *BloodRayne* gali pasiekti vadinam "kruviną įniršį". Jos atakoms tiesiog ne ribų, savo ašmenimis priešus ji gali sukapo ti įvairiais būdais. Nesvarbu, ar ji pjaus pa prastai užsimojusi, ar perrėš gerklę, ar nu kirs koją, galvą, vaizdas visada kraupus įspūdingas. Ji tiesiog veržiasi pro kareivėli gretas, palikdama paskui save krūvas lavo nų ir upes kraujo.



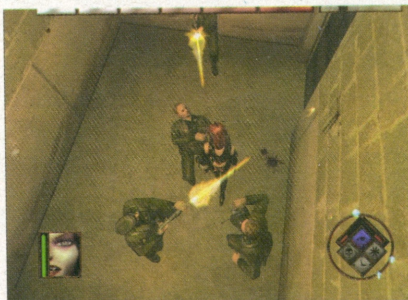


Dar viena vaistinėlė

Žaidime yra turbūt smagiausia gyvybės papildymo sistema. Jokių vaistinėlių ieškoti nereikia: jos vaikšto ir puola jus. Sveikata vampyrei atsistato geriant žmonių kraują. *BloodRayne* gali užšokti ant nacio, suleisti dantis jam į kaklą ir gerti kraują, tuo pat metu naudodama jį kaip skydą nuo atakų. Vaizdas tiesiog nepakartojamas. Naciai klykia jai priartėjus, o pasiekus *bloodrage* tiesiog eina iš proto. Žaidimas tampa tikru košmaru. Viską dar labiau paaštrina trys skirtingi vaizdo matymo režimai. Kad išvengtų kulkų, *BloodRayne* gali sulėtinti laiką. Tai veikia labai panašiai, kaip žaidime *Max Payne*, ir taip pat maloniai atrodo. Vampyrė gali įlįsti tarp nacio automato kulkų ir užšokti ant jo kaklo. Taip pat ji turi matymą aura, kuris leidžia jai išsirinkti "skaniausius" priešus. Taip galėsite greitai apsispręsti, ar šoksite ant kareivio kaklo, ar paprasčiausiai jį papjausite. Paskutinis vaizdo tipas yra tinklainės priartinimas, kuris sukurtas labai stilingai. Dėl savo vampyriškų galių, *BloodRayne* nereikia žiūronų, kad priartintų vaizdą. O kai ji pritraukia vaizdą, matosi tinklainės atspindys.

Valdymas yra gan geras ir tinkantis tokiam greitam veiksmui. *BloodRayne* turi antžmogiškų galių, tad galėsite šokinėti ant aukštų vietų. Dėl ypatingų savybių prie tokio judėjimo reikia priprasti, nes atsiveria visai kitos galimybės.

BloodRayne yra toks žaidimas, kuris turėtų greitai tapti daugiau nei paprastu veiksmo-nuotykių kūriniu. Stilinga 1930-ųjų aplinka ir seksuali herojė vampyrė turėtų susilaukti nemažai gerbėjų vien tik dėl šios koncepcijos. Prie to pridėjus dar ir stiprų žaidimą, įspūdingą grafiką ir istoriją, turėtų išeiti visai geras "hitas". Žinoma, įvertinti viską galėsime tik prikišę nagus prie pilnos versijos.







Paskutinė nacio gyvenimo akimirka



Jurassic Park: Operation Genesis

Per dešimtį metų nuo didžiojo pono Spilbergo filmo apie dinozaurus, PC gerbėjams teko atlaikyti *Jurrasic Park* žaidimų krušą. Ko tik nematėme — muštynės, platformos, šaudyklės ir dar velnias žino kas. Visi turėjo bendrą bruožą - nieko įsimintino (nagi, patys pagalvokite, ar kuris nors įstrigo į atmintį? Taip ir maniau, kad nelabai). Keista, tačiau nė vienas iš pasirodžiusių žaidimų nepasakojo apie pačią filmo esmę — dinozaurų parką. Laimei, *Blue Tongue* susiprato, kad taip toliau nebegalima ir suteikia mums galimybę patiems pabandyti susikurti dinozaurų pramogų parką ir pažiūrėti, ar teisus savo filmuose buvo ponas Spilbergas.

Demonstracinė versija spaudai
Kūrėjas: Blue Tongue
Leidėjas: Universal Interactive Studios
Žanras: verslas

REZIDENTAS

Tad nuo ko gi prasideda dinozaurų pramogų verslas? Viskas pradžioje rodos lygiai taip pat, kaip ir kituose panašaus tipo "parkų" ar "ligoninių" žaidimuose. Renkamės salą, kurią truputėlį pakoreguojame (nustatome reljefą ir upes) ir pradedame statybas. Tačiau iš karto įsibėgėti su statybomis negalėsime. Priežastis paprasta — kam statyti įvairiausius statinius, jei neturime, kas juose gyvens, t.y. pačių dinozaurų. Dinozaurai yra, be abejo, įdomiausias dalykas žaidime. Jei matėte bent vieną filmą, žinote, kad visa ta velniava prasidėjo kažkokiam mokslininkui sumąsčius, kaip iš dinozaurų fosilijų ištraukti DNR ir auginti



Vaikštot laimingi, o man rūpintis jais reikia



Skrendam pasižvalgyt po valdas

dinozaurus. Taigi mes, kaip parko vadovai, turime pradėti būtent nuo fosilijų. Siunčiame komandą į vieną iš siūlomų kasinėjimų vietų, ir jie ten sau dirbą. Kasinėjimo vietas galima rinktis pagal ten galimas dinozaurų iškasenas (jeigu sugebėsite prisiminti pavadinimus, kurių jums reikia :) bei kokybę. Komandai pradėjus dirbti, ji siunčia įvairių dinozaurų kaulus, iš kurių mūsų laboratorijos mokslininkai ištraukinėja DNR. Viskas nėra taip greita ir paprasta, nes vieno kaulo neužtenka, reikia bent kelių, kad būtų galima išgauti 50 procentų tam tikros rūšies dinozaurų DNR. O tada jau galime "kepti" dinozaurą. Taip tenka surasti ir išveisti daugiau nei 20 dinozaurų rūšių. Pasak kūrėjų, čia rasime tik vaikštančius dinozaurus. Skraidančius ir plaukiojančius jie ko gero pasiliko priedui :). Viskas labai smagu ir paprasta, išskyrus pavadinimus. "Ponas parko vadybininke, jūs jau turite *Parasaurolophus* ir T*erranucaurus* rūšis, jums dar reikia rasti *Acrocantasaurus* ir ..." nebeištariu :).

Valio! Mūsų parke apsigyveno pirmieji dinozaurai! Dabar prasideda tikrasis darbas su parku. Kol dar neatskrido pirmieji lankytojai, reikia bent minimaliai jį paruošti. Visus darbus galima skirstyti į dvi pagrindines dalis: rūpinimąsi dinozaurais ir lankytojais (žinoma, su pastaraisiais darbo daugiau :). Kaip sakiau, reikia nuolat ieškoti dinozaurų fosilijų. Iš šios veiklos gaunami pagrindiniai pinigai (bent jau pradžioje), nes nauji turimų dinozaurų kaulai parduodami, taip pat kasėjai kartais aptinka aukso ir kitų brangiųjų metalų bei akmenų. Su parke esančiais dinozaurais darbo nėra baisiai daug. Pirmiausia reikia aprūpinti juos maistu, apsaugoti nuo ligų (tyrimų centre išrasti vakcinas ir imuninę sistemą) ir nuolat atlikti dar keletą nedidelių darbelių. Kiekvieną dinozaurą galima stebėti atskirai. Visi jie, kaip kokie simsai, turi savo poreikius ir norus, kuriuos galima patikrinti. Laimei, prie jų tenka dirbti tik kritiniais atvejais, kai dinozaurą ištinka koma ar jis pradeda siautėti. Visa kita jie atlieka patys. Svarbiausia nepamiršti kartais papildyti dinozaurų gretas, nes jie gan trumpai gyvena.

Taigi dinozaurai sau ramiai ganosi po aptvertas teritorijas, galima pradėti galvoti apie parko lankytojus. O čia jau prasideda tikras darbas. Lankytojai, irgi kaip simsai, turi savo poreikius. Kiekvieną jų taip pat galima stebėti atskirai ir žiūrėti, ko jis nori, kas jam patinka ar ne. Kad palengvintų gyvenimą, lankytojai suskirstyti į keturias grupes: vidutiniai, mėgstantys smagumus, aštrių įspūdžių mėgėjai ir autentiškumo ieškotojai. Pagal jų tipus galite pritaikyti pramogas. Pavyzdžiui, smaguoliams leisti pasidžiaugti įvairiais žolėdžiais dinozaurais, aštrių pojūčių ieškotojai juos patirs stebėdami plėšriuosius dinozaurus, o trokštantiems autentiškumo reikia sukurti kuo tikroviškesnį parką su senoviniais medžiais, pagal tam tikrą laikotarpį apgyvendintais dinozaurais ir pan.

Visą lankytojų aptarnavimą taip pat galima skirti į kelias dalis. Pagrindinė, be abejo, yra pra-



mogos — turite suteikti kuo daugiau galimybių jiems matyti dinozaurus. Statote specialias apžvalgos aikšteles, langus, o išradėjams padirbėjus organizuojate išvykas oro balionais, džipų safarį, požeminius kupolus ir pan. Svarbiausia, kad jiems būtų smagu. Kiekvieną pastatytą atrakcioną galima atidžiai ištyrinėti, pažiūrėti, kiek pelno jis atneša, koks jo populiarumas ir kas iš jo matosi. Smagu tai, kad čia visur galite matyti vaizdą žiūrovo akimis, tad, pavyzdžiui, skrendant oro balionu galite netgi fotografuoti dinozaurus ir pardavinėti nuotraukas lankytojams.

Kita sfera yra lankytojų aptarnavimas. Tik pradėję vaikščioti, jie pradeda verkšlenti, kad nori valgyti, jiems reikia į tualetą, parkas nešvarus ir pan. Tai irgi jūsų galvos skausmas. Statote greito maisto restoranus, tualetus, poilsio aikšteles ir kitus aptarnavimo pastatus, samdote valytojus ir pan.

Viskas vyksta ramiai ir džiugai tol, kol neprisigaminate daug plėšriųjų dinozaurų ir jie nepradeda siautėti. Dabar jau reikia pradėti rūpintis saugumu, o tai oi kaip brangiai atsieina. Jau pačioje žaidimo pradžioje turite pasistatyti centrinį apsaugos pastatą. Vėliau tenka tobulinti tvoras, kabinti apsaugos kameras, automatus ir kitas apsaugos nuo dinozaurų priemones. Žmonėms galite pastatyti net bunkerius, kuriuose jie galėtų pasislėpti tokių scenų, kaip matėme filmuose, metu. Beje, pačiam didžiulio chaoso padaryti nelabai išeis, kad ir kaip besistengtumėte. Geriausia, ką pavyko pasiekti šioje srityje — paleisti į laisvę plėšrieji dinozaurai suvalgė keletą lankytojų. Tokių situacijų metu lankytojai greitai išsibėgioja, o bet kokia sukelta žala mažina turimų pinigų kiekį ir galiausiai parko valdyba žaidimą nutraukia. Nieko rimto, iki filmų dar toli. Nors, matyt, kūrėjų tikslas ir nebuvo sukurti kažką žiauraus.

Kartais vis tik teks pasimėgauti ir veiksmo scenomis. Kalbu apie specialias misijas, kurias galite atlikti nusibodus visiems tiems rūpesčiams su parku. Tada teks ir pafotografuoti dinozaurus, pasivažinėti džipu, pašaudyti iš sraigtasparnio ir pan. Žaidimo išvaizda kažkodėl irgi primena simsus (kas man čia pasidarė?). Viskas labai gražu, užapvalinta ir "trimatiška". Vaizdą galima judinti įvairiomis kryptimis, gan arti prisitraukti, tačiau smarkiai atitolti neleidžia — reikia išeiti į žemėlapio meniu. Kažkokio ypatingo garso nėra, dinozaurai kartais pariaumoja, girdisi žmonių šurmulys ir tiek. Žodžiu, fone būtinai riekia muzikos.

Nežinau, ar galima smarkiai peikti nepilną žaidimą. Lyg tai nieko tokio blogo nėra. Geriausia, kad *Operation Genesis* yra novatoriškas ir netradicinis dinozaurų žaidimas. Kiek gi galima medžioti ir kovoti su tais dinozaurais, pastatykime geriau jų parką!




Brontozaurai ganosi...



REVIEW CLUB









Žaidimų išleidimo datos

BALANDIS

11 Casino Inc. — Verslas



11 Vietcong	FPS
18 BloodRayne	Veiksmo
18 Devastation	FPS
18 Ghost Master	Nuotykių
18 Tropico 2: Pirate Cove	Verslas
18 Anarchy Online : Notum Wars	RPG
18 X-Men: Wolverine's Revenge	Veiksmo
25 Airport Tycoon 2	Verslas
25 TR: The Angel of Darkness	Veiksmo



25 Warrior Kings : Battles	RTS
25 Crashed	Lenktynės
?? Echelon 2: Wind Warriors	Veiksmo
?? IndyCar Series	Lenktynės
?? Midnight Club 2	Lenktynės
?? Salammbo — Peril in Carthage	Nuotykių
?? Tournament Play Tennis	Sportas
?? Paris Dakar Rally 2	Lenktynės
?? Strike Fighters : Project 1	Simuliatorius

GEGUŽĖ

02 Medieval: Total War - Viking Invasion	RTS
02 Rise of Nations	RTS
15 Enter The Matrix	Veiksmo
16 Grand Theft Auto: Vice City	Veiksmo

TOP 10

1 Delta Force: Black Hawk Down
2 Command & Conquer: Generals




3 Rainbow Six 3: Raven Shield
4 The Sims Deluxe



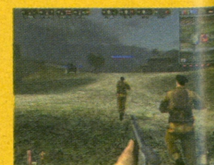

5 Battlefield 1942
6 Zoo Tycoon




7 The Sims: Unleashed
8 Shadowbane




9 SimCity 4
10 Battlefield 1942: Road to Rome



FEODALINIS TIRAS

Ballerburg
Kūrėjas: Ascaron
Leidėjas: Ascaron
Žanras: Strategija
Data: 31 01 2003

Reikalavimai sistemai

P350MHz
64MB RAM
3D spartintuvas

Nuomonė apie žaidimą

„Ballerburg" yra vienas tų keistų žaidimų, netelpančių į visuomenėje pripažintus žanrus. Žaidime statome struktūras ir šaudome į gretimas pilis su strateginiais elementais, kažkuo primenančiais "Worms". Iš tiesų, net patys "HD Interactive" nėra visiškai įsitikinę, kaip jį pavadinti, jie sako: „tai unikalus strategijos, veiksmo ir humoro mišinys".

Garcon Bifteck,
PC-Gaming

Daugelis susidaręs nuomonę, jog kompiuterinių žaidimų žanrai yra visiškai susiformavę ir kiekvienas naujas darbas vienaip ar kitaip atkartoja jau kažkada anksčiau išleistą žaidimą. Kiekvieną sykį besikeikdamas, paėmęs į rankas vis kitą kloną su nauja išleidimo data, kartais gali apsišauti, paskubėjęs nurašyti žaidimą į potencialių antrininkų konkurso sąrašą. *Ballerburg* atveju pirmas įspūdis gali būti ir ne visai teisingas. Ko jau ko, bet originalumo žaidimui tikrai nestinga.

BOGARDAS

Istoriškai žaidimo *Ballerburg* koncepcija nėra joks perversmas: pasišaudymas iš patrankų, katapultų ir kitų įtaisų buvo ypač populiarus žaidimo stilius tarp kompiuterinių pramogų kūrimo mėgėjų, tačiau *ASCARON* komanda pasišaudymus pakėlė į naują sferą — 3D ir strategijos lygmenį. Taigi žaidimo veiksmas prasideda nuo pilaičių valdovių, nepasidalinančių savo interesais bei nutolusių viena nuo kitos per sviedinio trajektorijos atstumą. Aišku, nebūtinai tik dviejų pilaičių, jų gali būti ir visos keturios, bet tai jau aljansų sudarymo klausimas. Atsilaikyti vienam prieš visus nėra jokios vilties. Pilis — ne kokia nors lūšna, sugriūvanti nuo vienintelės priešų patrankos griūties (aišku, atskira pilies dalis gali sugriūti ir nuo vienintelės atakos, tačiau pabūklas turi būti perėjęs ilgą plėtotę, kitaip tariant, turėti daugybę "apgreidų"), o atskiras megapolis, kuriame kiekvienas menkas pastatėlis turi savo funkcijas, pavyzdžiui, fermerių trobesiai didina populiaciją, sienos ir bokšteliai stiprina apsaugą ir pan. Žaidimas susideda iš dviejų pagrindinių komponentų. Pirmasis — priešų statinių naikinimas, įskaitant ginklų gaminimąsi, taikymąsi į priešininko pilį, atakavimą, ir taiklumo koregavimą. Antrasis — savo pilies gyvenimo vadyba: populiacijos kėlimas, pastatų statymas, apsaugojimas ir taisymas bei kitos "buitinės smulkmenos". Perėjimas nuo vieno komponento prie kito vykstant intensyviam mūšiui yra ganėtinai sudėtingas, kadangi neapsižiūrėjus ir praradus daugelį valstiečių namukų smarkiai sumažėja populiacija. Nėra valstiečių - nėra pinigų, nėra pinigų — nėra galimybių

statyti nauju statinių bei atakuoti priešininkų. Žaidimo ekonomikos dėsniai paprasti ir šiek tiek buki, pritaikyti kiekvienam, net neragavusiam apskaitos mokslų :).

GINKLUOTĖ

Ginklų daug, bet ne per daug. Katapultos, po plėtotės ("apgreidų") patobulintos katapultos, ugninių užtaisų katapultos, patrankos, dvivamzdės ar penkiavamzdės patrankos ir netgi dirižablis-bombonešis. Žodžiu, visas arsenalas išrankiam ginklų gurmanui. Atakų principas gana paprastas: pasirenkam įrenginį, nusitaikom, nustatom pajėgumą ir spaudžiam raudoną mygtuką, po to apžvelgiam priešininkams padarytą žalą, įvertiname situaciją, darome pataisas ir vėl spaudžiame mygtuką.

EKONOMIKA

Pagrindinė žaidimo valiuta — auksas. Kaip jau minėta, kuo daugiau valstiečių — tuo daugiau aukso. Kuo daugiau valstiečių namelių — tuo daugiau pačių valstiečių. Kuo geresnės sąlygos (aukštos kokybės vėjo malūnai, palanki mokesčių sistema), tuo greičiau kaupiamos lėšos. Pats svarbiausias statinys — genijaus namas ("superbrain"), leidžiantis išrasti naujus ginklų tipus bei kitas karines ir gynybines technologijas (didesnis taiklumas, pastatų nedegumas ir pan.). Kitas labai svarbus pastatas — ginklinė. Ji leidžia pasiekti tam tikrą plėtotę,



Pilims tenka ne tik patrankų atakos





Atakų principas gana paprastas: pasirenkam įrenginį, nusitaikom, nustatom pajėgumą ir spaudžiam raudoną mygtuką



kuri padarys jūsų šūvius pigesniais (taip taip, pigesniais, kadangi kiekvienas šūvis kainuoja tam tikrą sumą pinigų, be to, kuo galingesniu pabūklu atakuojama, tuo brangiau atsieina pats šūvis), bei leis daryti kitus ginklų patobulinimus. Nuotaikingas ir šiek tiek kvailokai bendroje koncepcijoje atrodantis pastatas — burtininkų bokštas, kuriame išrandami įvairūs užkeikimai bei panaudojami jau išrasti. Vos ne visi išrasti užkeikimai itin didelės žalos priešininkui nepadaro, jie naudingi tik tuo, kad leidžia šiek tiek atsipūsti kovos įkarštyje.

GRAFIKA

Yra kur akis paganyti :). Aišku, spalvos netrykšta vaivorykščių fontanais, o ginklai netviska saulėje, tačiau viskas atrodo taip, kaip realiai ir turėtų atrodyti (apie animaciją čia nekalbama, ji siaubinga, bet tuo pačiu sukurta labai sąmojingai). Sienų ir statinių suniokojimas atrodo būtent kaip suniokojimas, o ne koks nors dažų fabriko sprogimas. Subombarduotų pastatų atnaujinimas vyksta po truputį ir vizualiai tai matosi, nėra to kvailo stebuklingos lazdelės triuko — čia stovi sukiužusi lūšna, o po akimirkos jau naujutėlaitis statinys.

GARSAS

Didžiausia žaidimo vertybė glūdi viduramžiškame jumore, išreikštame paprastomis pastabėlėmis. Dažnai nė nesupranti, ką tau norima pasakyti ("Iš tikro labai tylu... Kai niekas nekalba" - pačiame kovos įkarštyje sako eilinis patarėjas). Įgarsintojų sukurtas dialektas ir akcentas toks trikdantis ir kartu linksmas, jog tuo atveju, kai išspaustas pokštas yra visiškai lėkštas ir tinkantis tik vidutinybei, žaidėjas vis tiek virsta iš koto nuo nesuvaldomo juoko. Apie katapultų girgždesį ar patrankų sprogimus neverta nė kabėti, jie skamba tikroviškai ir nieko čia nepridursi.

ŽAIDIMO SANDARA

Žaidimas susideda iš 4 kampanijų — kovų už skirtingas karalienes. Kampanijos pakankamai sudėtingos, todėl pradžiai vertėtų pakariauti prieš susikurtą priešininką — tai suteiks pakankamai patirties neriant į kampanijų peripetijas. Aišku, jei prie kompiuterio prisėdęs visiškas katapultų profanas, verta pasinaudoti "Tutorial" pamokomis, kurias galima ir perskaityti, ir išklausyti tuo "morkų ir karštų bulvių kramtymo" akcentu. Išvados vienareikšmiškos — smagu, bet kiek buka. Pusė žaidimo žavesio pradingsta vien dėl nerealaus sudėtingumo. Kiek galima krapštytis prie vienos misijos? Valandą, dvi, tris, bet ne visą dieną. Tačiau jei norite smagiai pasisėdėti prie kompiuterio ir atsijungti nuo supančio pasaulio, *Ballerburg* — tinkamas pasirinkimas.



Teks pakariauti ir „egzotiškose" vietovėse

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 6
Primityvoka. Galėjo labiau pasistengt.

SIUŽETAS: 6
Keturios panašios kampanijos.

GRAFIKA: 8
Smagi ir nuotaikinga.

GARSAS: 8
Sprogimai drasko kolonėles.

VALDYMAS: 9
Viskas aišku ir suprantama.

GALUTINIS:
Smagus ir netradicinis žaidimas, bet kiek bukas. **7**



KUO TAMPA RTS...

Highland Warriors
Kūrėjas: Soft Enterprises
Leidėjas: Novalogic
Data: 13 03 2003
Žanras: RTS

Reikalavimai sistemai

P 700 Mhz
128 MB RAM
32 MB 3D spartintuvas

Nuomonė apie žaidimą

„Highland Warriors" turi nedaug teigiamų dalykų: įspūdingas grafines smulkmenas, įdomias animacijos scenas, nusistatymo galimybes ir smagų daugelio vartotojų režimą. Tačiau šių bruožų neužtenka, kad nugalėti lėkštą DI ir kitas ydas."

Avi Fryman
GameSpy

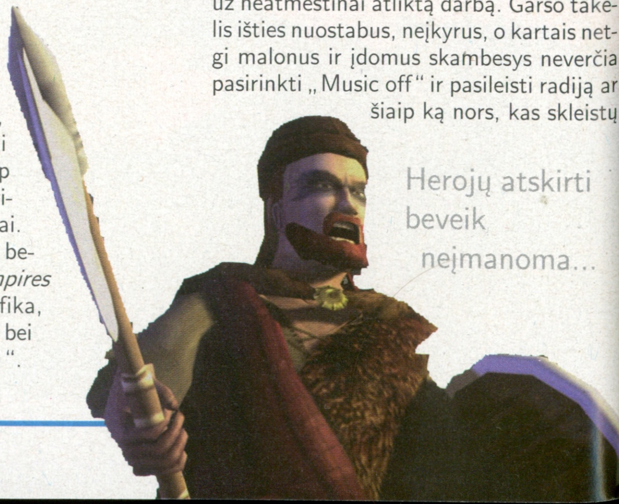
Žodis "nuobodu" sukosi mano galvoje nuo pat to momento, kai pradėjau instaliuoti žaidimą. Paleidus žaidimą, nuobodulys perėjo į kraupų siaubą, o dar vėliau į... nusivylimą. Galbūt užkietėjusiems RTS gerbėjams žaidimas ir pasirodys mielas, tačiau, mano galva, jis neoriginalus, menkavertis ir dar net nepradėjus žaisti gerokai pabodęs.

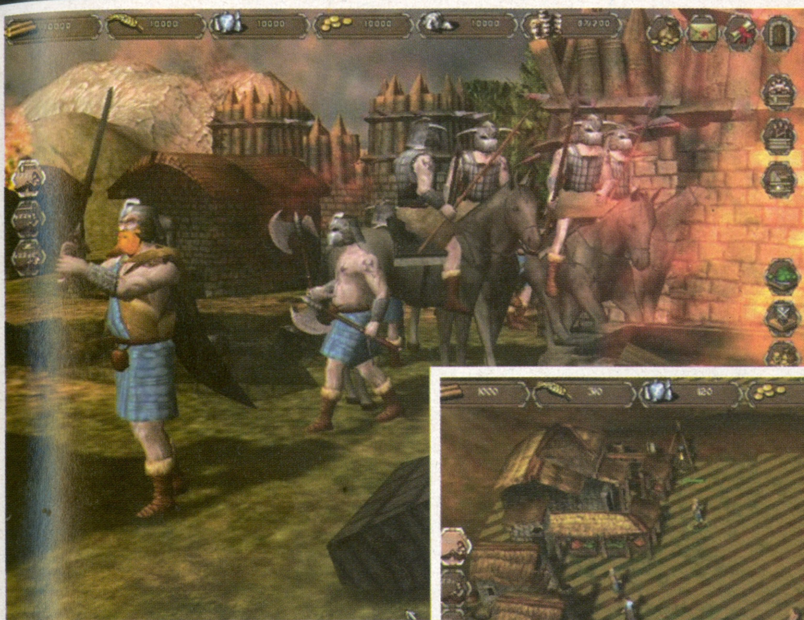
GOODBOY

Visi šie negražūs žodžiai yra apie neseniai pasirodžiusį žaidimą skambiu pavadinimu *Highland Warriors*, kurį išleido kompanija, taip pat skambiu vardu — *Novalogic*. Tai trimatis RTS — aišku, labai smagu, kad galima visaip sukioti, pritraukti ar atitolinti vaizdą, bet kad ir kaip būtų gaila, tai ir beveik visi šio žaidimo malonumai. Jei kalbėti trumpai, tai beveik tobulas *Age of Empires* klonas su vidutine grafika, neįprastai prastu siužetu bei nesuvokiama „sąsaja". Bet apie viską iš eilės.

TIKRĄ GENIJŲ IŠ DŪDMAIŠIO PAŽINSI

Pradėjau nuo to neatsitiktinai, nes tai, ko gero, vienintelis tikras pliusas *Highland Warriors* žaidime. Vaikinus iš *BlupAudio* (jie kūrė tik garso takelį) galima tik pagirti už neatmestinai atliktą darbą. Garso takelis išties nuostabus, neįkyrus, o kartais netgi malonus ir įdomus skambesys neverčia pasirinkti „Music off" ir pasileisti radiją ar šiaip ką nors, kas skleistų


Herojų atskirti beveik neįmanoma...





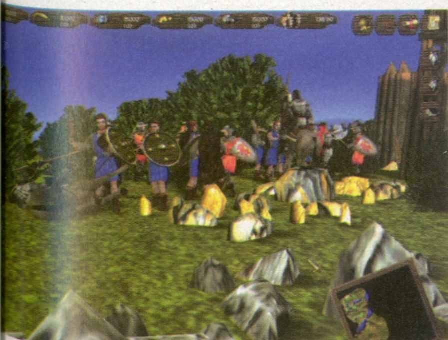


Kalniečiai mėgsta vaikščioti įstrižai...

malonesnius ausiai garsus. Dūdmaišių melodijos, saikingai atskiestos šiuolaikiškais ritmais, tikrai padėtų įsijausti į žaidimą, deja, to neleidžia tragiškas įgarsinimas. Net įžangoje nesugebėta suderinti arklių kanopų dūžių su judesiais, ką jau bekalbėti apie patį žaidimą...

NEGRŲ MŪŠIS TAMSIĄ NAKTĮ

Be to, kad žaidimas visiškai trimatis, nieko gero daugiau nematyti. Daliniai nupiešti atmestinai ir kartais paprastas žmogelis imi nebesusigaudyti, ar čia ietininkas, ar valstietis. Pačių herojų atskirti beveik neįmanoma. Landšaftas nevertas žodžių: net elementari aukso kasykla (*goldmine*) panaši į ką nori, bet tik ne į save pačią. Beje, išduosiu paslaptį, norėdami sužinoti, kas–čia–pervienas–guli–ant–kelio, nesivarginkite spėlioti, verčiau palaikykite virš objekto pelę — jums viską užrašys. Pamenu, net buvau pradėjęs spėlioti, jog jie tai padarė tyčia, patys suprasdami, kad nupiešė išties nekaip.





Rikiuotė prieš lemiamą mūšį

PERKROVA

Apie valdymą nėra daug ką šnekėti — jis toks pat, kaip ir visuose RTS, netgi *HotKeys* panašūs, o štai susigaudyti vartojo sąsajoje išties yra nelengva. Galybė nežinia kam padarytų mygtukų bei lentelių taip apkrauna ekraną, kad žaidimo laukui erdvės lieka ne kažin kiek. Žaidimo kūrėjai kažkaip dar nesuvokė elementarios tiesos — kuo mažiau nereikalingų, nežinia kam skirtų „daiktų", tuo geriau.

ŠEKSPYRO TRAGEDIJA ŠKOTIŠKU STILIUM

Kaip ir sako pats pavadinimas — *Highland Warriors* — tai bus kažkas apie kalnus. Ir tikrai, vos paleidęs žaidimą supratau, jog veiksmas vyks Škotijoje. Tai pajutau greičiau intuityviai, nes iš įžangos to toli gražu nesuprasi. Taigi viskas gražu, Škotijos kalnai, laikotarpis apie X a., škotai kaip ir kiekviename žaidime kovoja dėl savo nepriklausomybės, o į mūšį juos veda Williamas Walace'as! Gražu. O toliau viskas kaip visada: vargšai škotai, pikti dėdės anglai. Paprasta, neįmantru, ir nereikalauja ypatingo dėmesio siužeto kūrimui. Taip ir buvo padaryta. Siužetas toks, kad net penktokui atrodytų juokingas. Beje, ant kompaktinio disko dėželės buvo dar parašyta, kad tai — vienas įdomiausių žmonijos istorijos laikotarpių. Nesiginčysiu, bet pamačius, ką su juo padarė žaidimas *Highland Warriors*, norėjosi verkti...

KLASIŲ KOVOS

Apie kariaujančias šalis. Galėsite rinktis net iš keturių beveik nesiskiriančių klasių — Anglų bei trijų škotų klanų: McDonald'ų, McKey'ų bei Cameron'ų. Esminių skirtumų tarp jų nepastebėjau, bet, ko gero, atidesnis žaidėjas suras jų gal net kokius 10... Iš privalumų paminėsiu galimybę eiti mišku, kuris iš pradžių atrodo klaikiai neįžengiamas. Turėsite malonumo sužaisti „Tutorial" bei keturias kampanijas — po vieną kiekvienai iš kariaujančių pusių. Taip pat yra numatytas ir „Skirmish" (*custom map*) rėežimas.

Pabaigai, deja, neturiu nei gražių, nei įkvepiančių žodžių. Apie *Highland Warriors*, kaip sakoma, arba blogai, arba nieko. Geriau net nesivarginkite jo ieškodami.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8
Patraukli didelio blogo ledkalnio viršūnė

SIUŽETAS: 5
Galima pagirti už tai, kad nieko naujo daryti nebandė

GRAFIKA: 5
Tamsu, siaubingai tamsu ir nesuvokiama

GARSAS: 7
Muzika verta 9, tačiau garso efektai silpnoki

VALDYMAS: 8
Standartinis, tik smarkiai perkrautas

GALUTINIS: 5
Šį tą visgi padarė. Bet darydami tikrai "nepersistengė".

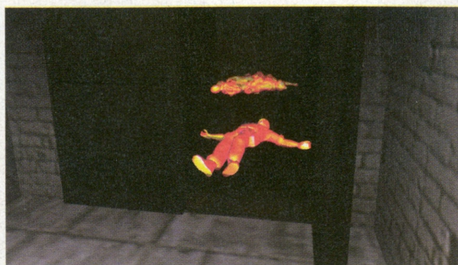






Kaip visada — škotai mėlyni, anglai raudoni.







Pakeitęs šeimininką ir išsibalansavęs

IGI 2: Covert Strike
Kūrėjas: Innerloop Studios
Leidėjas: Codemasters
Žanras: FPS su stealth elementais
Išleidimo data: 2003 vasario 21

Reikalavimai sistemai

P700 Mhz
128MB RAM
32MB 3D spartintuvas

Nuomonė apie žaidimą

„Project IGI 2" nelaimės prizų už originalumą, tačiau atmosfera ir įtampa puikiiai sukurta ir pateikiamos žaidimo gėrybės. Būtina paminėti segmentą, kur turite prasibrauti pro aukštą snieguotą kalnų virtinę pūgos metu, kai priešai vos matomi, o vėjas taikosi nupūsti nuo stataus šlaito".

Matthew Calamatta, Loaded Inc.

Kai prieš gerus porą metų parduotuvių lentynas pasiekė pirmoji *Project IGI* dalis, žaidėjų pasaulyje kilo mažiukas sąmyšiukas. Tiesa, Vakaruose žaidėjai panikavo dėl neva beprotiškai aukšto sudėtingumo lygio ir didelių atstumų. Kai Vakarų "geimeriukai" suprato, kad *IGI* nėra ir galimybės išsaugoti žaidimą, vargšelis Deividas Džonsas buvo nurašytas į nežaidžiamų ir psichologiškai pavojingų žaidimų sąrašą.

NPC

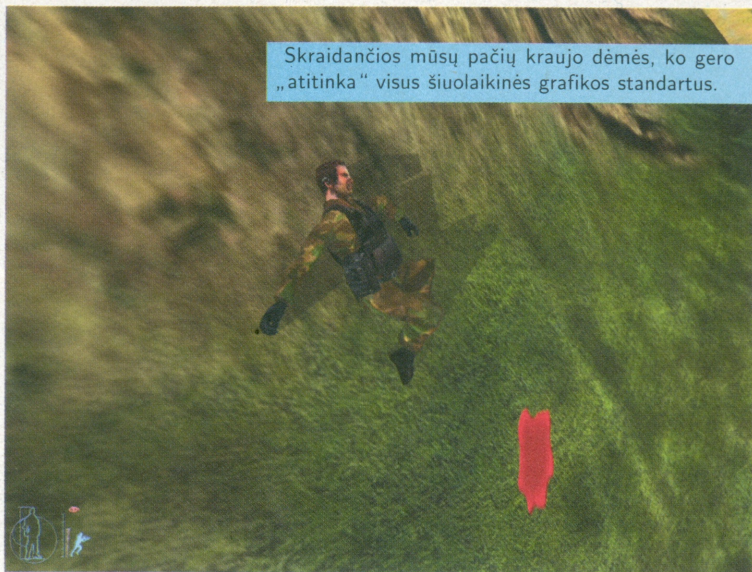
Mūsų kraštuose situacija kiek kitokia. Pasirodo, Lietuvoj tuo metu buvo nemažai iššūkio trokštančių piliečių, kurie mielai priėmė IGI į savo kolekciją, o įveikę žaidimą atkakliai laukė vis atidėliojamo ir neatleistinai vėluojančio tęsinio.

Taigi pakeitęs leidėją (pirmosios *Project IGI* dalies leidėjai buvo *Eidos*) *Innerloop* kūdikis vėl mūsų kietajame diske. Pažiūrėkime, kokių naujų savybių Deividas turi šį kartą...

DAR VIENA SERIALO DALIS...

IGI yra organizacija, įkurta siekiant tų pačių dalykų, kaip ir kuriant kitas slaptas organizacijas. Pirmasis tikslas — pakenkti visiems taikaus ir ramaus pasaulio priešams, antrasis — kenkti taip tyliai ir subtiliai, kad nekiltų karas. Deividas Džonsas (tai yra mes) yra elitinis šios organizacijos smogikas, pagarsėjęs kaip labai tylus ir subtilus kovotojas. Žaidimo pradžioje mes bandom slapčia patekti į kažkokią bazę kalnuose, kad pavogtume EMP technologiją, kuri šiuo metu yra labai blogų žmonių rankose, todėl labai pavojinga taikingai visuomenei. Žinoma, kai misija įvykdoma, pasirodo, kad iš mūsų eilinį kartą pasityčiota, visi daiktai saugomi ne ten, kur mes galvojom, visi draugai — priešai, ir mėšlas užverda...

Vienu žodžiu, iš siužeto tikėtis stebuk-


Skraidančios mūsų pačių kraujo dėmės, ko gero „atitinka" visus šiuolaikinės grafikos standartus.

lo neverta, IGI 2 tėra eilinis įtempto siužeto politinis trileris, kuriame veiksmas visada vystosi priešingai, nei mes tikimės.

ĮTAKA...

Neslėpsiu, visa žaidėjų ir spaudos kritika skaudžiai atsiliepė žaidimui. Puikus ir sąžiningai išpuoselėtas balansas, taip žavėjęs mane prieš porą metų, išnyko, ir IGI serija ima kęsti dėl krūvos nelogiškumų. Pirmas ir labai reikšmingas pokytis — išsaugojimo sistemos atsiradimas, ko gero vienintelis žaidimo patobulinimas, neturintis neigiamos įtakos žaidimo balansui. Priklausomai nuo sudėtingumo lygio, žaidėjui išduodama atitinkama baterija, kuri saugojant žaidimą senka; kuo aukštesnis sudėtingumo lygis, tuo greičiau baterija nusenka. Žiūrėdamas žaidimo kūrėjų interviu šia naujiena buvau patenkintas, mat jie žadėjo, kad baterija bus reikalinga visoms kompiuterio funkcijoms, tai yra per dažnai išsisaugantys žaidimą piliečiai greitai nusodina bateriją, o su galimybe saugotis kartu praranda ir žemėlapį, užduočių sąrašą ir t.t. Galutinėje žaidimo versijoje mums ribojamas tik galimų išsisaugojimų kiekis, tačiau žemėlapis puikiai veikia ir išsekus baterijai.

Ačiū dievui, žaidimas bent jau neprarado poreikio naudoti slaptumą. Tačiau kūrėjai pasirinko labai keistą taktiką. Vietoj to, kad apribotų mums galimų aliarmų kiekį, arba didelio triukšmo kovinių veiksmų zonoje atveju grasintų mums sraigtasparnių ar artilerijos ugnimi, jie išmokė eilinius arabus šaudyti taikliai. Šiaip priešai nėra patys taikliausi šauliai pasaulyje, bet aliarmo atveju net paprastas eilinis arabas, ginkluotas „uziku", sugeba šaudyti taikliomis serijomis, net jei mus skiria 250 metrų atstumas. Sakot realu? O jūs pabandykite iš nukauto arabo pasiskolinti jo taiklųjį „uziką" ir suvaryti jo seriją į už 50 metrų esantį taikinį. Einu lažybų, kad iš visos serijos šūvių maksimaliai 30 procentų bus taiklūs, visa kita — dievui į langus. Taigi žaidime klesti ne realizmas, o baudžiamasis disbalansas.

Patobulintas priešo DI tėra tuščias kūrėjų pramanas. IGI 2 DI niekuo nesiskiria nuo vidutiniškų savo konkurentų. Priešai buki, tarpusavyje nekoordinuojantys jokių veiksmų, beveik nesinaudojantys nei galimomis priedangomis, nei sunkiąja ginkluote, nei skaitmeninėmis savo smegenimis. Visas jų privalumas — jau minėtas neželmiškas pataikymo koeficientas, ir tai tik tada, kai mes per dažnai aktyvuojam aliarmą.

Dar kvailiau atrodo kūrėjų skatinimas naudoti *stealth* taktiką sargybinius rikiuojant veidu į sieną. Štai tradicinė situacija: atrakinam kambarį, įsėlinam į vidų, o ten stovi kinietis, sprauste įsispraudęs į kampą ir atidžiai studijuojantis jo pilkumą. Vargšas kinietis nė nemano dairytis, jis tiesiog stovi ir laukia, kol nusuksim jam sprandą. Sargybiniui visiškai nusispjaut, kad prieš akimirką kieme vykusiame susišaudyme kaleno kulkosvaidžiai, sproginėjo granatos, kaukė sirenos, žuvo ginklo broliai. Pasirodo, pilkas kampas yra toks svarbus dalykas eilinio sargybinio gyvenime, kad jis negali palikti jo be priežiūros ir iškišti nosies į kiemą, kad bent jau sužinotų, kas šaudėsi kieme, kodėl sproginėjo granatos ir kaukė sirenos, galų gale kas laimėjo.

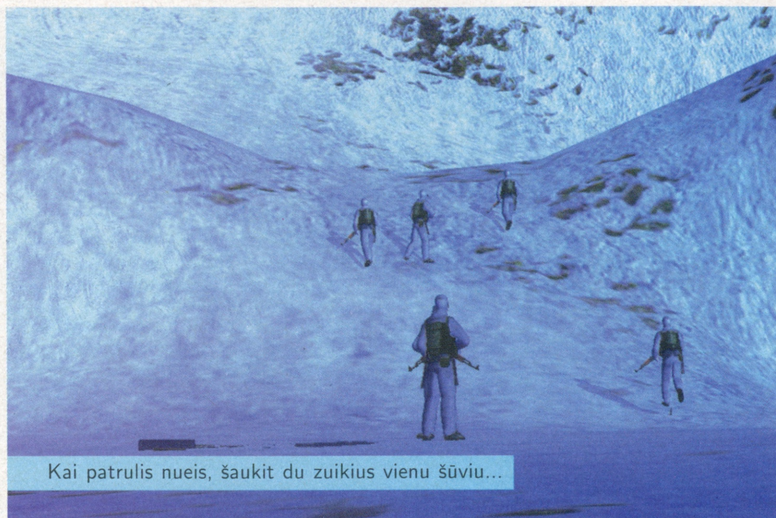


..IR PASEKMĖS

Kolegos iš vieno užsienio leidinio liaupsina IGI 2 teigdami, kad kūrėjai puikiai sugalvojo lygius, suteikdami žaidėjams puikią progą kombinuoti slaptumą ir agresyvų šaudymą į visa, kas juda. Kalbant atvirai, tai nėra visiškai teisingas pastebėjimas, dėl to paties prakeikto priešų taiklumo, tačiau įveikęs porą lygių sistemą perpratau. Tru-

putį pasėlinę ir nesukėlę aliarmo mes turime pasiekti sargybos baraką, kurių lygyje dažniausiai būna daugiau nei vienas, tačiau jie skiriami solidžių nuotolių, tad aliarmas dažniausiai pažadina tik viename barake miegančius karius. Žinoma, priešai „racijų" neturi, ir kilus pavojui tolimesniuose lygio galuose esantys patruliai apie vykstančias skerdynes nieko nežino. Barake tūnantys priešai dažniausiai būna vieninteliai realią grėsmę keliantys veikėjai, elitinis kariuomenės dalinys, ekipuotas sunkiais puolamaisiais automatais, granatomis, raketsvaidžiais ir neperšaunamomis liemenėmis. Taigi prisėlinę prie barako pasinaudojame terminiais akiniais, viduje esantys sargybiniai mėgsta stovėti jaukiame, tankiame būrelyje, tad išsiaiškinus jų buvimo vietą telieka tik pasinaudoti puikiu varikliuko ypatumu, ir į duris ar sieną suvaryti tirštą AK–47 ar AUG seriją. Kol užsitaisinėsim ginklą, likusieji gyvi bandys lįsti pro duris kvaksėdami „Što eto bylo" ar „Pacany! Parnišku ubyli", tai pats puikiausias momentas juos iššaudyti. Sutvarkius barake buvusius kovotojus, telieka vaikščioti po teritoriją, spjaudyti ant kamerų, grožėtis aliarmo garsu, ir smaugti į kampą spoksančius eilinius.

Kitas būdas yra pačiam įsitaisyti kokiame užkampyje ir šūviais prisivilioti visus 100 metrų spindulių esančius sargybinius. Aš tai vadinu broliškų kapų organizavimu, mat kiekvienas sargybinis prieš imdamasis veiksmų būtinai turi pribėgti prie savo kolegos lavono ir užduoti kokį nors



Kai patrulis nueis, šaukit du zuikius vienu šūviu...



Vienas iš gražiausių vaizdų, matytų šiame žaidime ir apskritai gyvenime.



labai kvailą retorinį klausimą. Žinoma, tuo momentu jis žūsta, o jo vieton drąsiai stoja kitas. Taip ir šaudom bambukus, kol bambukai baigiasi... Kažkokios gaidžių peštynės gaunasi, daugiau nieko :)

Tiesą pasakius, labiausiai mane įsiutino akimirka, kai iššaudžiau iš nusileidusio sraigtasparnio belipančius, bet dar neišlipusius desantininkus. Jūs tik įsivaizduokite, sraigtasparnio pilotui net nekilo klausimas, kodėl jo skraidančiam aparate masiškai miršta keleiviai, jis tiesiog padidino apsukas ir nukeliavo namo. Galbūt taip jau įprasta, o gal



pilotas pamanė, kad jo keleiviai mirė nuo senatvės, nežinau, ką ir besakyti, tačiau pirmojoje IGI dalyje pilotas būtų pasukęs mūsų link, ir supažindinęs mus su stambaus kalibro kulkosvaidžiais. Todėl pirmasis IGI ir buvo žavingas...

KITA IŠEITIS

Žaidėjai, pasiryžę žaidimą įveikti sąžiningai ir pagal visas taisykles, IGI 2 bus visai patenkinti. Jei nekreiptume dėmesio į DI spragas ir kai kuriuos kitus nelogiškumus, gautume visai neblogą slaptumu paremtą veiksmo šaudyklę. Na, pavyzdžiui, mūsų palydovinis gaviklis per porą metų buvo patobulintas, ir dabar jis turi puikią *zoom* funkciją bei nepriekaištingai vaizduoja 3D reljefą, kartas nuo karto savarankiškai pareguliuodamas kameros aukštį. Kūrėjai išties suteikė mums šansą užsiimti atakos planavimu, mat žemėlapyje galima pamatyti ne tik sargybinio poziciją, bet ir stebėti jo kelionių maršrutą bei apžvalgos plotą. Tiesa, miške, pastate ar po kamufliažine priedanga pasislėpusių niekšelių mes nematome, tačiau tai tik pagyvina žaidimą ir sudaro tam tikrą netikėtumo įspūdį. Šiame žaidime niekada negali būti tikras, kad už nugaros nieko nėra, pirmoje dalyje taip buvo dėl barakuose pulkais iš niekur atsirandančių pėstininkų, antroje taip yra dėl priešo pomėgių per ilgai užsibūti palapinėje ar kokiame griovyje. Taigi žaisdamas pagal taisykles tikrai mėgavausi IGI 2, juk smagu įveikti lygį nesukėlus aliarmo ir tyliai išsmaugus tuziną užsižiopsojusių patrulių. Deja, dėl milžiniškų atstumų eiliniam žaidėjui tai netrukus atsibos, o *hardcore* mėgėjus greitai iš proto išves neveiklus arba visai nelogiškai veiklus priešo DI. Esu tikras, kad visais atvejais sunkiau įveikiamas lygis bus baigtas pasėlusiai bėgiojant ir tratinant į visa, kas juda, bei tikintis, kad kulkos mūsų nekliudys. Kūrėjai tikrai nesuklystų žaidime sukurdami du režimus — *arcade* ir *stealth*. Tokiu atveju arkadoj tereikėtų sumažinti priešų pataikymo koeficientą bei padidinti pačių priešų kiekį, o *stealth* atveju sugriežtinti pasekmes po aliarmų, suderinti apsaugos maršrutus, kad nebūtų spoksančių į kampą veikėjų, sutvarkyti DI, kad priešo kariai mums grasintų ne nelogiškais pataikymais, o apsuptimi, kulkosvaidžių ugnimi ar priedanga iš oro. Bet kuriuo atveju „geimplėjaus" prasme žaidimas žaidžiamas, tiek *action* tiek *stealth* mėgėjai ras jame širdžiai mielų bruožų, tik su sąlyga, kad patys to norės.

DAR APIE NEPAKITUSIUS IR ŽAVINGUS DALYKUS

Žinoma, žaidimo garsas beveik nepakito, ir mūsų dėmesiui vėl skambės mįslinga ir paslaptinga detektyvinė muzika. Specialieji efektai išties šaunūs, ypač puikiai skamba

ginklų kalenimas („uzi" nesiskaito:). Grafikos atžvilgiu didelių pakitimų nepastebėta, žaidimo lygiai kaip ir seniau milžiniški, tiek į plotį, tiek į aukštį. Tiek taktiniu, tiek estetiniu požiūriu puikiai išplanuoti, žinoma, dabar daug daugiau žalumos ir miškų, daug mažiau sniego ir rūko. Pastatai ir interjerai beveik nepakitę, detalių nepadaugėjo, tekstūros nepaįvairėjo. Priešų modeliai gražūs, mirdami kraiposi ir trukčioja labai šauniai, bet neturi svorio, kas nuolat primena apie tai, jog šaudome ne tikrus, o virtualius arabus. Vanduo žaidime atrodo labai gražiai, labai netikrai ir visiškai nešlapias. Vienu žodžiu, nieko įspūdingo ar kvapą gniaužiančio, o ryškus minusas tik vienas — ne vietoje, ne laiku išsiliejantis ir laisvai sklandantis erdvėje mūsų kraujas.

ATSAKYMĄ...

... į klausimą žaisti ar nežaisti, manau, jau susigalvojote patys. Visdėlto esu tikras, kad IGI serijos gerbėjai nenusivils įsigiję šį žaisliuką ir užmerkę akis į kai kuriuos trūkumus puikiai praleis laiką. Tačiau rimtų *stealth* ar *action* žaidimų mėgėjai tikrai ras nemažai alternatyvų, juo labiau, kad parduotuves jau pasiekė *Splinter Cell*, skirtas slapukavimo ir šnipinėjimo mėgėjams, o kieto FPS gerbėjai niekada ir nesiskundė žaidimų trūkumu :)...



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 6

Jau pirmomis žaidimo akimirkomis jaučiama niekšinga intervencija į pirmame IGI sukurtą balansą...

SIUŽETAS: 6

Eilinis politinis trileris. Gatvėj yra tūkstančiai tokių filmų ir žaidimų.

GRAFIKA: 8

Milžiniški ir tikrai gražūs lygiai, netikras vanduo ir skraidantis mūsų kraujas. Skubiai reikalinga „patch" injekcija.

GARSAS: 8

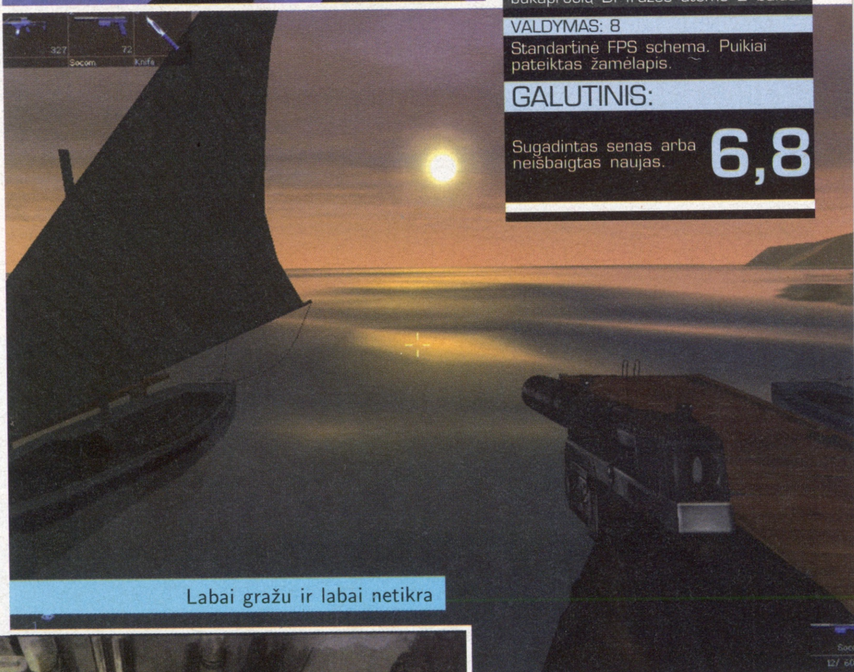
Nepaliestas ir toks pat puikus, kaip ir pirmoje dalyje. Besikartojančios bukapročių DI frazės atėmė 2 balus.

VALDYMAS: 8

Standartinė FPS schema. Puikiai pateiktas žamėlapis.

GALUTINIS:

Sugadintas senas arba neišbaigtas naujas. **6,8**



Labai gražu ir labai netikra







VISI KELIAI VEDA Į ROMĄ

Praetorians
Kūrėjas: *Pyro Studios*
Leidėjas: *Eidos Interactive*
Data: 28 02 2003
Žanras: strategija/taktika

Reikalavimai sistemai

P600 Mhz
128 RAM
3D spartintuvas

Nuomonė apie žaidimą

„Praetorians neturi žaidimo keitimo technologijos medžio bei stipraus strateginio elemento, tad tai nėra giliausias RTS. Tačiau jis toks ir neturi būti. Tai smagus, tiesmukas mūšių žaidimas, reikalaujantis taktinio subtilumo"

Chris Hudak
TechTV

Daugelis yra susidarę nuomonę, kad RTS yra kaip kokia klišė — beveik visuose tokio tipo žaidimuose žaidėjas privalo „išknisinėti" ir kaupti resursus, statyti bazes, kaip galima greičiau susikurti karinius dalinius ir galų gale eliminuoti priešininkus. Laikui bėgant strateginių žaidimų kūrėjai paprastino bazių statymo ir išteklių kaupimo mechanizmus ir vis daugiau dėmesio skyrė pačioms kovoms. *Praetorians*, galima sakyti, pasiekė tokio kryptingumo viršūnę. Žaidime beveik visas dėmesys koncentruojamas tik į kovų taktikas. Statymo dalis minimali, o resursų paieška visiškai panaikinta.

BOGARDAS

Pyro Studios savo kūdikiui *Praetorians* suteikė 3D grafikos variklį, kuris padėjo žaidimui vizualiai atrodyti beveik puikiai. Kur bevyktų veiksmas: miškinguose Europos regionuose, upių pakrantėse ar saulėtose Egipto dykumose, grafika vos ne tobula, o orų stichija bendram vaizdui suteikia itin žavaus šarmo. Sningant ar lyjant jis nė kiek nepablogėja, o kaip tik džiugina akį.

Grafine prasme žaidimo aplinkos — bene stipriausias *Praetorians* bruožas. Grioviai ir kalneliai, lomos ir terasos suteikia žaidimui ne tik vizualaus grožio, bet ir naudos žaidžiant. Ant kalvos stovintis būrys gali apžvelgti daug didesnes teritorijas, nei būrys, stovintis dauboje. Visas žaidimo

veiksmas dažniausiai vyksta 5 aplinkose. Bene pagrindinė veiksmo vieta — lygumos. Judant tokio tipo vietovėmis karinės formuotės nesusiduria su jokiomis problemomis, be to, čia visų rūšių būriai gali laisvai judėti be jokių trukdžių. Tuo tarpu vos ne kiekviename žemėlapyje vinguriuoja po vieną ar netgi kelias upes, per kurias būriai gali persikelti ne tik tiltais, bet ir seklumomis. Čia susiduriama su problema, kadangi tam tikro tipo kariai ir taranavimo įrengimai tokiomis vietomis judėti negali.

Labai naudinga taktine prasme aplinka — įvairios pievos. Žaidime visos pievos apžėlusios aukšta žole. Tai puiki vieta pasislėpti pagalbinių pėstininkų būriui. Jei toks būrys įžengia į aukšta žole apžėlusią laukymę, jis automatiškai tampa nematomas. Aišku, reikėtų pasisaugoti, kadangi priešininkų lankininkai gali lengvai tokią pievą padegti, o gaisras sunaikins visą pėstininkų būrį.

Žaidimo miškai — tai tankūs brūzgynai, į kuriuos daugelis batalionų net neįžengia. Taranavimo įrenginiams, raiteliams ir beveik visų rūšių kavalerijai miškai — visiškas tabu :) Čia besislepiantys būriai yra visiškai nematomi priešininkams, esantiems už miško ribų. Vienintelis išsigelbėjimas praradus karius, galinčius įžengti į mišką — žvalgai, besinaudojantys vilkų pagalba. Žvalgai yra dviejų rūšių. Jie naudojasi skirtingais gyvūnais. Žvalgas, besinaudojantis ereliu, gali apžvelgti dienos šviesoje stovinčius, tačiau per daug nutolusius nuo paprastos matomumo linijos priešų pulkus. Tokio tipo žvalgas labai svarbus ir norint sužinoti, kas dedasi už priešininko pilies tvoros sienų. Kito tipo žvalgams padeda vilkai. Tokie žvalgai reikalingi norint išsiaiškinti, ar miško tankmėje nesislepia priešų pulkai. Pagrindinis žvalgo su vilku pranašumas prieš kito tipo žvalgus yra tas, kad erelis skristi gali tik tam tikrą laiko tarpą, po kurio jis turi grįžti atgal pas žvalgą. Automatiškai jam sugrįžus nebesimato ir priešininko linijų. Tuo tarpu vilkas gali ilgai stovėti netoli priešininko pulkų, taip







Būriai šildosi prie didelio pionierių laužo

suteikdamas galimybę stebėti oponento karius kiek tik širdis geidžia.

Tęsiant mintį apie miškus, galima pastebėti, kad žaidime įjungtas, jei taip galima pasakyti, režimas *stealth*. Būrys, sėlinantis link priešo linijos per miško brūzgynus, yra beveik nepastebimas. Tuo pasinaudojus galima nelauktai užklupti priešininką ir pasiekti visai neblogų rezultatų. Aišku, naudojantis tokia taktika galima ir labai nusvilti nagus. Reikalas tas, kad bet kurią akimirką galima įžygiuoti į krūmynuose besislepiančius priešų pulkus, be to, vos ne visuomet slenkant miškuota vietove pasipila pulkai pabaidytų paukščių ar stirnų (kaip jau minėjau, aplinkos ir jų atributai tiesiog žavingi), kurie išduoda apie rengiamą pasalą.

Praetorians žaidėjui suteikia galimybę pakovoti už 3 civilizacijas: romėnus, egiptiečius ir barbarus (germanų, galų ir keltų gentys). Kiekvienos iš civilizacijų tikslas — kaimelių okupavimas. Tokie kaimeliai suteikia vienintelį žaidimo resursą — žmones, kurie gali būti ištreniruojami į pasirinktos klasės karius. Kiekviena iš civilizacijų turi standartinius to laikotarpio kareivių būrių tipus: lankininkus, ietininkus, raitąją kavaleriją bei tam tikrus tik vienai civilizacijai būdingus būrius, pvz.: romėnų legionieriai, itin efektyvius bet kokiose grumtynėse, ar egiptiečių nubijos lankininkai, galintys šaudyti daug didesniu atstumu, nei paprasti lankininkai.

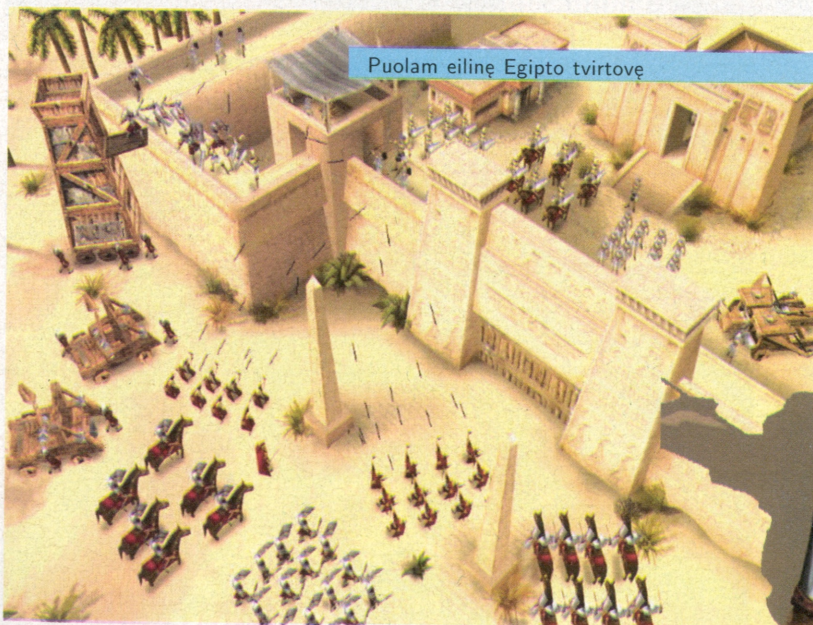
Kiekvienos klasės būrys yra labai efektyvus prieš kitus tam tikros rūšies batalionus — kavalerija prieš lankininkus, ietininkai prieš kavaleriją, o lankininkai prieš bet kokios rūšies karius, išskyrus kavaleriją.

Pagrindinis *Praetorians* skirtumas nuo kitų RTS žaidimų yra tas, kad žaidėjui nereikia sudarinėti karių kuopų. Visi žaidimo kareiviai suorganizuoti į atskirus dalinius, sudarytus iš 30 individų. Visi romėnų būriai žygiuoja tvarkingomis kolonomis, tuo tarpu barbarai ir egiptiečiai nėra tokie organizuoti, todėl į žygius jų armijos traukia netvarkingai išsibarstę. Kiekviena kuopa yra labai paprastai dalinama į atskiras dalis bei taip pat lengvai vėl sujungiama. Daliniai valdomi ganėtinai paprastai: visas būrys pasirenkamas kairiu pelės klavišo spustelėjimu, o reikalinga pasiekti vieta nurodoma dešiniu pelės klavišu. Taip pat, nuspaudus ir palaikius dešinį pelės klavišą, galima nurodyti, į kurią pusę būrys turi būti atsisukęs. Kaip taktinės strategijos žaidimui, tai labai svarbus triukas.

Praetorians neapsiriboja žaidimo taktika „būrys prieš būrį". Daugelis batalionų turi galimybę keisti savo stovėjimo ir žygiavimo formuotes pagal žaidimo situaciją, pvz.: ietininkai gali sudaryti tam tikrą formuotę, kuri ypač efektyvi atsilaikant prieš pėstininkų ir kavalerijos atakas, Ro-







Puolam eilinę Egipto tvirtovę







mėnų legionieriai gali iš savo skydų suformuoti "vėžlio formuotę", kuri neleidžia priešininkų lankininkams padaryti jokios žalos. Aišku, tokios formuotės minusas tas, kad smarkai sumažėja judėjimo greitis, tačiau prasiveržus iki priešo kordonų, tokia formuote žygiavę legionieriai išlieka visiškai sveiki.

Visas *Praetorians* žaidimas paremtas taktiniais sprendimais, todėl jį žaisti nėra lengva. *Pyro Studios* sukurtas DI yra itin stiprus ir agresyvus, todėl netgi žaidžiant režimu *eazy*, kompiuteris nedovanos nė vienos žaidėjo taktinės klaidos.

Bene didžiausia *Praetorians* kaip taktinės strategijos žaidimo bėda yra ta, kad nėra galimybės sukioti žemėlapį. Žaidime daug dėmesio skiriama įvairių kalvų ir lomelių kuriamoms matomumo problemoms (pakalnėje stovintys kariai nemato, kas darosi ant kalvos ir atvirkščiai, ant kalno stovintys dalinai gali mėgautis viskuo, kas vyksta šalia kalvos), tačiau visiškai nepagalvota apie taktinį tokio privalumo išnaudojimą. Kaip gali žaidėjas taktiškai panaudoti kalvelę, jei jis nė nenutuokia, kaip užimama aukštumos vieta matoma iš aplinkinių taškų. Tuo tarpu žaidėjui paliekama teisė pasinaudoti tik kameros „zoom'inimo" triuku: vaizdą galima stebėti iš keturių arčiau–toliau, aukščiau–žemiau taškų. Kaip bebūtų, beveik visą laiką žaidžiama naudojant tik vieną, aukščiausią (klasikinį strateginiuose žaidimuose) kameros tašką.

Apie žaidimo garsą negalima pasakyti nieko gero. Nors garso efektai ir atitinka ekrane vykstančius veiksmus, tačiau tas adekvatumas labai jau menkas, pvz.: kovojant šimtams karių triukšmas ir riksmai lygiai tokie patys, kaip ir kovojant dešimtims ar net vienetams karių. Tęsiant mintį apie garsą, galima paminėti labai jau menką balsų įgarsinimą, misijų pristatymas iš viso balsu neatpasakojamas, o tarpmisijinis dialogas visiškai plokščias ir bukas. Garso takelis, nors ir skurdus, bet bent jau



Kartais tenka ir po balas pabraidžioti.



keičiasi kartu su žaidimo dinamika. Žaidimo kampanija sudaryta iš daugybės misijų. Pagrindinė misijos užduotis nebūtinai siejama su visų žemėlapyje figūruojančių kaimelių užkariavimu. Užduočių įvairovė apima nuo pilies gynybos iki tam tikro asmens, keliaujančio į nustatytą vietą, apsaugos, tačiau, kaip jau minėjau, kompiuterio valdomi priešininkai yra nenormaliai galingi, dėl to žaidimo kampanija praranda bent pusę savo žavesio.

Praetorians gal ir galėjo pateisinti lūkesčius (kaip laukiamiausio RTS žaidimo) ir išversti visus strategijos gerbėjus iš koto, tačiau silpna kameros rotacija, bergždžias garsas, beprotiškai stiprus ir ne visą laiką logiškai adekvatus DI pavertė šį žaidimą tik dar vienu RTS serijos gaminiu taktinės strategijos gerbėjui.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8
Kaip laukiamiausiam metų RTS žaidimui gana

ĮDOMUMAS: 5
Tiesiog žudantis DI

GRAFIKA: 8
Praktiškai nėra prie ko prikibti, bet iki tobulybės dar trūksta

GARSAS: 5
Tik iš dalies integruotas į žaidimą

VALDYMAS: 8
Pakankamai neblogas

GALUTINIS:
Toli gražu iki superžaidimo **7**

Total Immersion Racing



Kūrėjas: Razorworks Studios
Žanras: Autosimuliatorius
Leidėjas: Empire
Platintojas Lietuvoje: GNT Lietuva
Žaidimo išleidimo data Lietuvoje: 2003 balandžio 4 d.

Reikalavimai sistemai

P500
128 MB RAM
32 MB 3D spartintuvas

Nuomonė apie žaidimą

„Skirtingai nei kitose lenktynėse, „Total Immersion vairuotojai ir automobiliai yra dvi atskiros esybės. Vairuotojai bandys daryti norimus veiksmus, tačiau jie bus apriboti automobilių elgesiu — taip pat kaip žmonių pasaulyje."

Ivan Sulic
IGN

Kompanija *Razorworks* keičia savo veiklos kryptį ir sraigtasparnio *Apache* šturvalą maino į lenktyninio automobilio vairą. Įdomu, apie ką kūrėjai galvoja dabar, kai žaidimai apie apačius, atakuojančius Basros priemesčius, taptų itin populiarūs.

NPC

NORS KALBA EIS NE APIE TAI

Total Immersion Racing (TIR) Europoje pasirodė dar pernai, tačiau žaidimo leidimas Baltijos valstybėms truputį pavėlavęs parduotuvių lentynas pasiekia tik dabar. Žaidimo kūrėjai jau senai giriasi neeiliniais žaidimo privalumais, daugiausiai dėmesio skirdami kalboms apie DI. „Reikalaukite protingų lenktynių, — sako *Razorworks* vyrukai, — tai pirmas lenktynių žaidimas, kuriame kompiuterinio oponento DI prilygsta tikro lenktynininko mąstymui", - pritaria jų verslo partneriai iš *Empire*. Būtent apie tai ir kalbėsim...


Nežinau ar jums matosi, bet BMW šiame žaidime atrodo dar pikčiau nei iš tikrųjų...

GLOBALINIS KARJERIZMAS

Pastaruoju metu visi net ir paprasčiausi *shareware* žaidimai stengiasi pateikti žaidėjui siužetą. To pasekoje prieš pradėdami žaisti eilinį *Arkanoid* kloną mes priversti klausytis kūrėjo/ų kalbų apie žemę užpuolusius ateivius ir supergalingą žmonijos ginklą — šokinėjantį kamuolį. Rimtesni žaidimai ne išimtis, tad *Razorworks* ir *Empire* kompanijų nuomone eilinis lenktynių žaidimas šiomis dienomis atrodytų nekaip. Nusipirkę licencijas aštuoniolikos automobilių naudojimui (tarp jų yra ir ne vieno lietuvio širdžiai mieli BMW bei *Audi GT* klasės automobiliai), vyrukai kibo į darbą. Žinoma, standartiniu karjeros režimu dabar nieko nenustebinsi, tad kūrėjai šią problemą ėmėsi spręsti kitaip. Siužetinėje žaidimo dalyje nepastebėjau nieko ypatingo ar išskirtinio, startuojame kaip pradedantysis vairuotojas, pasirašome sutartį su komanda ir lenktyniaujame su ja vieną sezoną. Pasibaigus varžyboms, priklausomai nuo rezultatų, gauname naujus pasiūlymus prisijungti prie kitų komandų. Standartas. Ir, pasirodo, tai nėra žaidimo esmė. Lipdami karjeros laiptais ir dalyvaudami varžybose mes visada susiduriame su tais pačiais lenktynininkais, kurie kartais kaip ir mes pakeičia komandas. Taigi kiekvienas lenktynininkas stengiasi prisiminti mūsų elgesį trasoje, o žaidėjo blogo elgesio sukeltą pyktį kaip kokį plytgalį dar ilgai nešiojasi užantyje ir laukia progos sviesti jį į mūsų daržą. Pasak kūrėjų, tai bus didžiausias iššūkis žaidėjui.

Žaidime dar yra režimas *Chalenge*, tačiau jo principas dar paprastesnis ir gal dėl to kai kuriems žaidėjams pasirodys smagesnis. Nors pats vairavimo ar lenktyniavimo pobūdis nesiskiria nuo karjeros režimo, visa kita primena arkadinius žaidimus. Iš esmės tai paprasčiausios „Nugalėk ir atrakink" varžybos.

TIKRAI DIRBTINIS

Taigi pakalbėkime apie išgirtąjį DI. Pirmosiomis žaidimo minutėmis nepastebėjau jokios ypatingos pažangos kompiuterinių oponentų elgesyje, maža to, pražaidęs valandą buvau tikras, kad DI nėra puikus lenktynininkas. Atvirai pasakius, panaši situacija yra visą laiką, tačiau su tam tikromis išlygomis. Oponentai tikrai nėra puikūs lenktynininkai, tačiau jie yra ganėtinai kerštingi. Pasirodo, žaidimas turi būti nuobodus mažiausiai pusvalandį, kad mes spėtume prisivirti košės, kurią teks srėbti visą likusį žaidimo laiką. Tai pakankamai smagus užsiėmimas (srėbti košę), mat žaidimas meta kiek kitokio pobūdžio iššūkį. Žaidimo pradžioje visi oponentai elgiasi kultūringai, esant sku-




Puikus komandinio darbo pavyzdys...

biam reikalui posūkiuose net pristabdo ir praleidžia mus į priekį. Žinoma, taip nebūna, jei minėtam posūkyje pasivejam du vienos komandos narius, mat tokiu atveju vienas iš komandos narių visais įmanomais ir leistinais būdais stengiasi mus pristabdyti ir pelnyti kelias sekundes savo kolegai. Kaip ten bebūtų, išvengti susidūrimų net žaidimo lygmenyje *Easy* beveik neįmanoma, kartais dėl to kalti mes patys, kartais — pernelyg užsispyręs oponentas. Tiesa, nepaminėjau fakto, kad oponentai ne tik turi nuomonę apie mus, bet ir bendrą savo veiksmų strategija. Į tai reikia atsižvelgti, mat lenkiant labai svarbu žinoti, ar oponentas važiuoja gynybiniu, ar agresyviu režimu.

Anksčiau ar vėliau mes supykdysime vieną ar kitą vairuotoją, ir tada prasideda tikras smagumas, mat dirbtinis intelektas spjauna į savo poziciją varžybose ir meta visas pastangas tam, kad mūsų pozicija būtų kuo žemesnė. Jei tvarkingai lenktyniaujant DI negali girtis išradingumu, tai stengdamasis blokuoti ar nustumti mus nuo trasos jis sužiba. Perpykę oponentai puikiai išnaudoja posūkius mūsų išmetimui į smėliuku pabarstytas teritorijas, kuriose automobilis beveik sustoja. Jei piktų lenktynininkų daugiau ir dar neduok dieve jie priklauso vienai komandai, problemos tampa sudėtingesnės, mat tokiu atveju priešininkai stengiasi nekontaktuoti su mumis tiesiogiai, o provokuoti mus daryti klaidas, neleisdami persirikiuoti prieš posūkį ir t.t. Vienintelis minusas kurį pastebėjau kovų su DI metu, buvo kai kurių veikėjų įprotis visą kelią baksnoti mūsų automobilį, ilgainiui toks elgesys įgrįsta, kai tuo tarpu mus baksnojančio niekšelio pykčio matuoklis kyla. Kitais žodžiais tariant, pats apdaužo ir dar kiaule išvadina.

Baigiant kalbas apie DI, derėtų pridurti, kad tikrai rimti rūpesčiai kyla tik sunervinus kitus aukštesnės klasės lenktynininkus, mat kažkada mums teks važiuoti ir su jais, bet mes būsim dar naujokai, neįpratę prie naujo automobilio valdymo. Tokiomis akimirkomis DI gali rimtai pakenkti mūsų karjerai. Visais kitais atvejais oponentai gali būti „išduriami" ir nuspėjami, tačiau nevertėtų pernelyg atsipūsti, kad paskutiniame rate nepakliūtume į didelę bėdą. Kalbant atvirai, TIR DI labai primena standartinį vidutinio lenktynių žaidimo modelį, tačiau jo noras kautis ir keršytauti jį truputi pagyvina ir išskiria iš kitų.



SAULĖS ZUIKUČIAI ANT ĮKAITUSIO ASFALTO

Kalbant apie žaidimo grafiką, nori nenori tenka prisiminti PS2 žaidimus. Žaidimo varikliukas labai norėjo ir stengėsi būti panašus į legendinį *Gran Turismo 3*. Kaip ten bebūtų, TIR atrodo tikrai labai mielai, ypač kalbant apie asfaltą, kuriuo važiuojame. Saulės atspindžiai, šešėliai, apsitrynusios skiriamosios juostos ir stabdymo žymės atrodo puikiai. Beje, visos trasos sumodeliuotos taip, kad žaidėjas visada matytų idealią važiavimo trajektoriją. Tiesa, treniruočių režime ji pažymima ryškia linija, o varžybose tenka orientuotis pagal pajuodimus



ant asfalto. To visiškai pakanka. Papuošimai arti trasos atrodo neblogai, tačiau tolėliau esantiems objektams akivaizdžiai pagailėta švarumo ir detalumo. Automobiliai labai panašūs į tikrus, atrodo gražiai, tačiau įspūdžio, kad žiūri filmuotą medžiagą, nesudaro. Specialieji efektai irgi neperžengia vidutinio lygio, o nelūžtantys automobiliai šiame žaidime — tikras minusas. Žaisdami kai kuriuos lenktynių žaidimus galime to nepaisyti, tačiau TIR paremtas agresyvia kova, ir bent jau įdužę žibintai bei atsidarinėjanti apsilamdžiusi bagažinė tikrai pelnytų žaidimui papildomą balą. Baigiant reiktų paminėti, kad visos žaidimo trasos egzistuoja realiame pasaulyje, tad lenktynės vyks tose pačiose Monzos, Hokenheimo ar Silverstouno trasose. Kai kuriuose jų kūrėjai pristatė užtvarėlių, kad apribotų bendrą lenktynių greitį.



REZIUMĖ

Prisipažinsiu, mano galvoje šio žaidimo vertinimas ilgai blaškėsi tarp gero ir vidutinio, tačiau priimdamas domėn faktą, kad GT lenktynių PC rinkoje yra išties nedaug, drįstu teigti, kad tai — vienas geresnių automobilių simuliatorių. Esminiais žaidimo pliusais, žinoma, pavadinčiau kiek kitokį nei įprastą DI, malonią lenktynių atmosferą (mat vienu metu startuoja visų klasių lenktynininkai), nenuobodų „geimplėjų" ir sąlyginai ilgą žaidimo gyvavimo trukmę. Sąlyginai todėl, kad karjeros režimas turi tik pradžią, o pabaigos — ne, iš principo vienam žaidėjui šis režimas atsibos jau po trijų sezonų, sudalyvavus visų klasių lenktynėse, kai tuo tarpu kitas žaidėjas gali siekti tobulumo vienoj ir toj pačioj komandoj praleisdamas keletą sezonų. Kad žaidėjas nešokinėtų iš klasės į klasę, kūrėjai pasistengė sukurti skirtingą vairavimo modelį visiems automobiliams, tad pasiekę pergalę vairuodami *Noble* nesitikėkite, kad viskas bus taip pat sėdus už *Lister* vairo. Antra vertus, besitęsiantys konfliktai tarp DI ir žaidėjo dar prailgina gyvenimą žaidimui, mat tik po keleto valandų žaidimo TIR iš tikrųjų tampa įdomus. Galų gale režimas *Chalenge* su visais jame užslėptais prizais turėtų sulaikyti žaidėjus nuo operacijos *Uninstall* dar savaitėlę ar dvi.

Kalbant apie valdymą, jau minėjau skirtingus automobilių valdymo modelius. Iš esmės tai puiki ir sveikintina idėja, tačiau valdymas dėl to truputį nukentėjo. Kai kurie automobiliai turi keistą savybę važiuodami neliesti ratais asfalto, ir užuot važiavę levituoti paviršiumi, tuo tarpu valdant kitus susidaro jausmas, kad automobilis lyg magnetu pritrauktas prie kelio dangos. Antra vertus, beveik visi automobiliai puikiai suvaldomi valdymo pulteliu, tačiau lenktynėms naudojantys klaviatūrą piliečiai, prieš startuodami su nauju automobiliu, turėtų įsitikinti, ar jo valdymo modelis jiems priimtinas.

Rimtų simuliatorių mėgėjai gali nusivilti pamatę ne visai adekvačią žaidimo fiziką bei apribotas automobilio konfigūravimo galimybes, tačiau žaidėjams, įpratusiems prie arkadinių pasivažinėjimų, TIR turėtų sukelti daug teigiamų emocijų ir tuo pat metu tapti virtualaus vairavimo pradžiamoksliu.

Jeigu šitas grožis dar ir glamžytusi...

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 7
Pirmas varžybas laimėjau. Žaidimas patiko :).

IDOMUMAS: 8
Tuo momentu, kai maniau, kad TIR ima atsibosti, jis pasidarė įdomus

GRAFIKA: 8
Kvepia konsolėmis. Atrodo mielai.

GARSAS: 7
Muzika galima išjungti. Efektai ne tobuli, bet neįkyrūs. Variklis burzgia smagiai.

VALDYMAS: 7
Valdymo modelis neblogas, bet nėra rankinio stabdžio.

GALUTINIS:
Iš principo neblogas žaidimas su keliomis novatoriškomis idėjomis. Tai nėra tobulas simuliatorius, bet ir ne arkada.
7.7

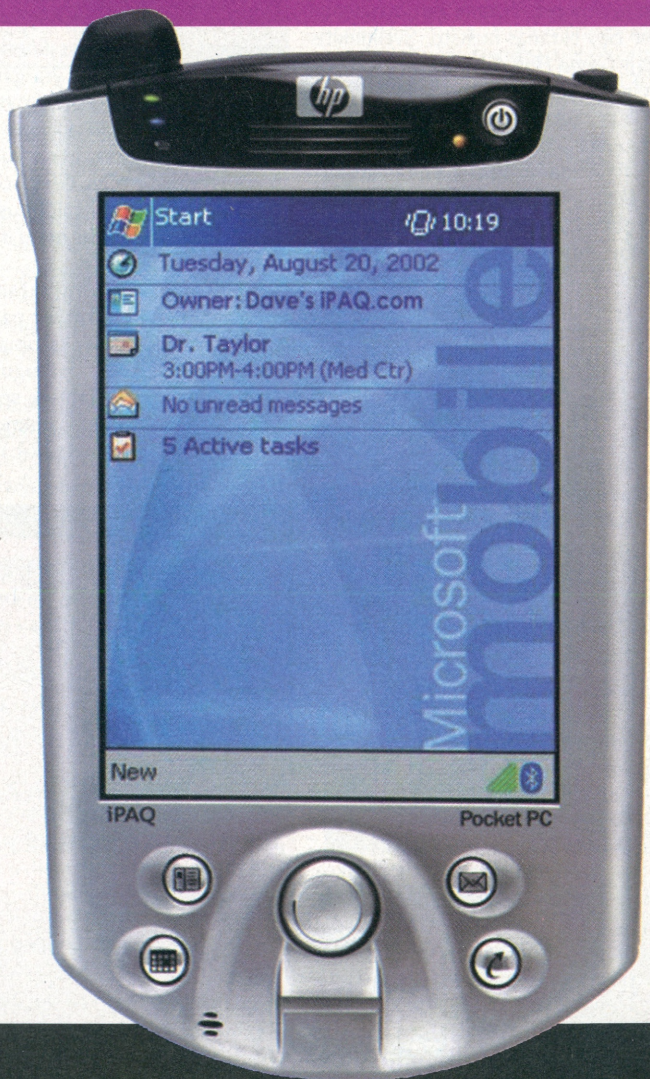


POCKET CLUB









Start
10:19
Tuesday, August 20, 2002
Owner: Dave's iPAQ.com
Dr. Taylor
3:00PM-4:00PM (Med Ctr)
No unread messages
5 Active tasks
Microsoft mobile
New
iPAQ
Pocket PC

Game Boy Advance SP



Nintendo Game Boy sukūrė prieš dešimt metų, tačiau iki šiol jo populiarmas neblėsta. Per tuos metus *Game Boy* buvo du kartus pakeistas: pridėta spalva (*Game Boy Color*), vėliau išplėstos galimybės (*Game Boy Advanced*). Tačiau vieno svarbaus dalyko *Nintendo* iki šiol nepadarė. Jei esate nešiojamų žaidimų mėgėjas, žinote, apie ką kalbame — apšviestas ekranas. Turime gerų naujienų: *Game Boy* ekranas nušvito. Sveikinkite naująjį *Game Boy Advance SP!*

Game Boy Advance SP yra kompaktiškas, sulankstomas, maždaug vidutinio MP3 grotuvo dydžio „žaisliukas". Atlenkiamo tipo dizainas apsaugoja ekraną nuo subraižymų. Ekranas tokio pat dydžio, kaip ir originaliojo *Game Boy Advance*, tačiau jis pagaliau apšviestas. Tad slypintys šešėliuose žaidėjai gali ir toliau jais mėgautis — aplinkos apšvietimo *GBA SP* nereikia.

GBA SP, rodos, sukurtas, kad gyvuotų ilgai. Jis tvirtai sukonstruotas, o atverčiamas dangtelis daug stipresnis už keletą pastaraisiais metais išleistų sulankstomų telefonų modelių. Jam nieko neturėtų atsitikti nukritus ant žemės, tačiau nesitikėkite, kad žaidimo metu susinervinę ir paleidę jį į sieną, rasite tokį patį sveiką :).

SP yra be galo mielas ir stilingas. Iš išorės įtaisas tikrai panašesnis į kokią nors elektroninę užrašų knygutę, ar kokį kitą gudrų įtaisą, o ne į žaidimų sistemą. Todėl jis turėtų sudominti ir daug vyresnius žmones, vis dar norinčius pažaisti. *Nintendo* tai puikiai suprato ir vaikišką spalvingą *GBA* perkonstravo į kompaktišką minimalistinio dizaino *GBA SP*.

Jis labai patogus laikyti tiek rankose, tiek sulankščius kišenėje. Tiesa, pradžioje gali būti kiek keistoka, nes dėl vertikalaus dizaino rankos atsiduria labai arti viena kitos, tačiau tai gan patogu. *SP* mygtukai yra malonūs ir turi šiokį tokį pasipriešinimą. Įtaisas yra įkraunamas. Tris valandas įkrovus, galima žaisti visą dešimtį (jei išjungtas apšvietimas — net 18 valandų). Įtaisas naudoja ličio jonų bateriją, tad paprastų AAA baterijų naudoti negalima. Tačiau jo pakraunamo akumuliatoriaus turėtų užtekti dviems ar daugiau metų.

SP centre esantis mygtukas leidžia įjungti ar išjungti *SP* šviesą, priklausomai nuo aplinkos sąlygų. Vienintelis nepatogumas tas, kad dėl mažesnio dydžio buvo pašalintas ausinių kištukas. Dabar reikės įsigyti nebrangų priedą — perėjimą standartinėms ausinėms jungti. Be to, vidiniai *SP* garsiakalbiai yra garsesni, nei jo pirmtako. Aparatas taip pat turi labai patogų ir kompaktišką kroviklį.

Su *SP*, savaime aišku, galima žaisti visus ankstesnius *GBA*, *Game Boy Color* ir *Game Boy* žaidimus. Tik pagalvokite — dešimties metų istorija viename mažame įtaise.

Šviesos *Game Boy* ekrane jau seniai laukėme, ir *Nintendo* pagaliau tai sukūrė. Naujas sulankstomas *SP* yra ypač kompaktiškas, patogus ir labai „kietai" atrodo (sidabrinę spalvą galima derinti kad ir prie kostiumo. Kur kas patogiau, nei violetinis *GBA*:)). *Nintendo* šaunuoliai!

GAME BOY ADVANCE SP DUOMENYS:

Apytikslis dydis (užlenkto): aukštis 8,3 cm, plotis 8 cm, storis 2,4 cm;
CPU: 32 bitų RISC CPU su įmontuota atmintine;
Šviesos šaltinis: priekinės šviesos integruotos į atspindintį LCD ekraną;
Ekrano dydis: 4x6 cm (toks pat, kaip *Game Boy Advance*);
Skiriamoji geba: 240x160 taškų (tokia pati, kaip *Game Boy Advance*);
Spalvingumas: vienu metu pavaizduoja daugiau nei 32 000 spalvų (taip pat, kaip *Game Boy Advance*);
Svoris: apie 140 gramų;
Galios tiekimas: įkraunama ličio jonų baterija;
Baterijos veikimas: 10 valandų nepertraukiamo žaidimo su įjungta šviesa, 18 — be šviesos;
Spalva: platinos, tamsiai mėlyna ir juoda;
Išoriniai įrenginiai (parduodami atskirai): skaitlys (*e-Reader*), *Game Boy Advance* žaidimų jungties kabelis, *Nintendo GameCube Game Boy Advance* kabelis, Game *Boy Advance SP* ausinių kištuko suderintuvas;



Kalba žinovai

Dainius Urbonavičius

GameBoy Advance SP yra labai laukas *Nintendo* produktas, nes visi buvo pavargę nuo baterijų pirkinėjimo ir išorinių šviesos šaltinių ekrano apšvietimui. Be to, mano nuomone, *SP* — tai eilinis „kišeninių geimerių" demografijos praplėtimas. Kaip *Playstation 2* užkariavo vyresnio amžiaus auditoriją, taip ir *GBA SP* taikosi į vyresnius ir solidesnius žaidėjus, kurie žaidė žaidimus prieš keletą ar keliolika metų. Žaidimų leidėjai taip pat malonina tokius peraugusius žaidimų mėgėjus sena gera klasika — šį mėnesį išleistas pirmas *Blizzard Classics* serijos žaidimas *The Lost Vikings* (manau, jį prisimena visi...). Kiti leidėjai irgi aršiai „draskosi" perdarinėdami seną klasiką *GBA SP* platformai. Taigi prielaidos yra, žiūrėsim, kas bus.

GNT Lietuva savo ruožtu garantuoja visišką suderinamumą su šia platforma. Jau gaunamos pirmosios siuntos pačių rankinių kompiuteriukų, su *Nintendo* tariamės dėl galimo turnyrų ir renginių organizavimo. *GBA* žaidimų spektras jau dabar nemažas, o jį išplėsti planuojame iki 100 pavadinimų. Be to, naujienas gauname kartu su visa Europa, o kadangi dirbame su *Vivendi Universal, Electronic Arts, Nintendo, Activision, Eidos, Empire* ir kitais leidėjais, Lietuvos *GBA SP* gerbėjai tikrai turės naujausius žaidimus laiku.



Zelda: A Link to the Past

Daugelio diaugsmui, *Nintendo Game Boy Advance* tampa jūsų sistema, jei norite iš naujo aplankyti klasikinius žaidimus, ypač SNES eros. žaidimas *The Legend of Zelda: A Link to the Past* — puikiausias iki šiol *Nintendo* perdirbinys.



Geriausias *Super Nintendo* žaidimas *A Link to the Past* nieko nepraranda persikėlęs į mažą ekraną. Grafika tokia pat puiki, o su garsu padirbėta iš tiesų kruopščiai. Mažas GBA garsiakalbis nelabai tinka muzikiniam fonui, tačiau viskas skamba puikiai.

Iš esmės žaidimas yra tiesioginis originalaus žaidimo perkėlimas. Čia rasite viską, kuo prieš daugelį metų galėjo pasigirti *Zelda*: meistriškos kardo atakos, kūrybiški, tačiau erzinantys galvosūkiai bei ilgi ir sudėtingi požemiai. Žaidėjai atrakina naujus plotus praėję kiekvieną požemį, tad keliauti žaidimu taip pat smagu, kaip ir rankioti beprotiškus ir išradingus daiktus: drugelių tinklelį, stiklainius plaustams saugoti ir netgi unikalų šaunamąjį kablį, kuris nusviedžia *Link* ir padeda įveikti kliūtis.

Didžioji žaidimo dalis vyksta ryškiai nuspalvintose, gerai apšviestose vietose. Nukeliauti į tamsias ir nykias vietas *Link* tenka keleto užduočių metu. Tamsios vietos yra žaidimo problema, nes sunku matyti menkai GBA ekrane apšviestas aplinkas. Ekrane yra priešų, kurie skraido, kasasi į smėlį ar skuba laukais link jūsų.

Zelda gerbėjai vėl pasiners į fantastinį žaidimą. *A Link to the Past* yra ilgas ir intriguojantis kvestas, kurį įdomu ir kartoti. Žaidimas trunka apie 20–30 valandų, tad mėgstantiems ilgus nuotykius ir tyrinėjimus *Zelda* puikiai tiks.

Žaidime taip pat yra ir naujas daugelio žaidėjų nuotykis *The Legend of Zelda: Four Swords*. Du ar keturi žaidėjai gali susijungti GBA ir kartu vykdyti *Zelda* kvestą trijose pagrindinėse vietovėse. *Four Swords* pabrėžia darbo kartu svarbą — tik bendradarbiaudami ir naudodamiesi bendrais daiktais bei užuominomis galėsite išspręsti galvosūkius. Tai naujas Zelda žaidimo būdas, kuris labai puikiai veikia.

Žaidime labai kokybiškai sukurtas garsas. Svarbiausia, kad garsų yra pakankamai daug. Atlikdama bet kokias atakas ar kitus veiksmus *Link* šūktels, nukritusi niurnės bei kitaip bendraus su žaidėju. Labai smagus dalykas, tačiau kūrėjai nepagalvojo apie tuos, kurie garsų nemėgsta ir neįdėjo išjungimo galimybės.

Zelda: A Link to the Past yra nuostabus GBA žaidimas. Jį būtų verta išbandyti vien dėl puikiai atkartoto vieno žaidėjo režimo, tačiau daugelio vartotojų režimo elementai žaidimą padaro dar įdomesniu ir vertingesniu.











SONIC ADVANCE 2

Pirmasis *Sonic Advance*, pasirodęs prieš metus, buvo istorinis žaidimas — pirmą kartą *Sega* herojus pasirodė *Nintendo* sistemoje. Žaidimas susilaukė didžiulės sėkmės, tad aišku, kad tęsinys buvo neišvengiamas. Po metų ir sulaukėme žaidimo *Sonic Advance 2*.



Kaip ir visuose *Sonic* žaidimuose, Daktaras Robotnikas (ar Egmanas, kaip jį vadiną pastaruoju metu) imasi visokių blogybių. Sonikui, *Nakls* ir *Teils* bei jų naujam draugui triušiukui *Krym* tenka lėkti per daugiau nei tuziną lygių ir sustabdyti piktąjį daktarą.

Tik įsijungę žaidimą, žaidėjai gali jaustis apgauti grafikos. Pirmojo žaidimo variklis buvo tik truputį patvarkytas ir kai kurie žaidėjai pamanys, kad tai — tas pats žaidimas su naujais lygiais. Taip nereikėtų galvoti, nes žaidimas dabar daug greitesnis, o lygių spalvos daug gyvesnės nei anksčiau. Veikėjų animacijos taip pat dažnesnės, tad žaidimas geriau perteikia klasikinę *Genesis* laikų dvasią.

Nors žaidžiasi *Advance 2* lygiai taip pat, kaip bet kuris kitas šoninis *Sonic* žaidimas, didžiausias skirtumas nuo likusių yra lygių dizainas. Dabar jie didžiuliai. Žinoma, jie nebuvo maži ir kituose žaidimuose, tačiau buvo tiesiniai. Taip daugiau nebus: lakstysite pirmyn atgal skirtingomis trasomis, stengsitės išvengti kliūčių, kurių pridėliojo Egmanas. Atsisakyta daugybės nervinančių spąstų, jie nebetrukdys lakstyti supergreičiu. Ankstesniuose žaidimuose jų išvengti nebuvo įmanoma, tačiau dabar jų ne tiek daug.

Nors žaidime vis dar svarbiausia tradicinis *Sonic* greitis ir smagumas, *Sonic Advance 2* teks daugiau patyrinėti. Žinoma, žaidimą galite pralėkti per porą valandų, tačiau visus geriausius dalykus praleisite. Dabar kiekviename lygyje yra septyni specialūs žiedai, kuriuos visus reikia rasti, kad atrakintumėte papildomą raundą, kuriame bandysite surinkti chaoso smaragdus. Kadangi greitai lekiant visų žiedų rasti nepavyks, turėsite sulėtinti tempą ir pasižvalgyti po gražias aplinkas.

Sonic Advance 2 — žaidimas, vertas *Sonic* vardo. Dauguma ankstesnės versijos problemų išspręsta ir jis žaidžiasi geriau nei bet kada.







Pocket PC

Pocket PC yra patys pažangiausi PDA (asmeniniai skaitmeniniai asistentai) šiandieninėje rinkoje. Šių įtaisų techninės savybės išties nemenkos: procesorių greitis siekia iki 400 MHz, puikių spalvų atspindintys ir persispindintys ekranai, belaidės komunikacijos funkcijos, nemažai papildymo galimybių ir *Microsoft* operacinė sistema.

Pocket PC įtaisus gamina nemažai kompanijų. Populiariausi yra iPAQ, *Toshiba*, *Dell*, *ViewSonic*.

Plačiausia ir žymiausia *Pocket PC* rinkoje yra iPAQ serija. Pristatyti 2000-ųjų balandį IPAQ 3600 serijos modeliai buvo vieni pirmųjų kišeninių kompiuterių. *Compaq* kartu su HP patobulino iPAQ liniją 3700, 3800 serijomis, o vėliau — ir 5400 bei 1900 serijomis.

Pirmasis 5400 serijos iPAQ modelis — iPAQ 5450 naudoja biometrinę technologiją, kuri uždraudžia priėjimą prie įtaiso programinės įrangos ir failų. Po navigacijos schema įtaiso viduryje yra įdėta maža plokštė. Ji gali būti suprogramuota, kad priimtų tik tam tikrus pirštų antspaudus, taip leisdama įtaisu naudotis tik vienam žmogui. Taip pat iPAQ 5450 turi 3,8 colių TFT ekraną, ličio bateriją, *Bluetooth* jungties galimybes.





IPAQ 5450 specifikacijos:
400MHz *Xscale* procesorius
16 bitų spalvotas 3,8 colių TFT ekranas
64MB RAM/48MB ROM
Svoris: 206 g
Išmatavimai: 8,3 cm/1,6 cm/13,6 cm

Kiti *Pocket PC* įtaisai turi daugiau ar mažiau panašias savybes ir visi veikia su *Microsoft* operacine sistema.

MOBILIEJI *POCKET PC*

Kaip atskira *Pocket PC* rūšis yra mobilieji *Pocket PC* telefonai. Jų techninės savybės, žinoma, yra silpnesnės už paprastų *Pocket PC*, tačiau jie turi visas mobiliųjų telefonų funkcijas. Vienas populiariausių kišeninių kompiuterių-telefonų modelių yra *Siemens SX56*. Jo specifikacijos:
206Mhz *StrongArm* procesorius
12 bitų spalvotas TFT ekranas
32 MB RAM /32MB ROM (*Flash*)
Svoris: 192,8 g
Išmatavimai: 12,8 cm/7 cm/1,75 cm

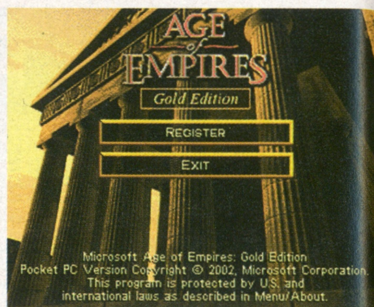
Kiti mobiliųjų *Pocket PC* gamintojai — *Samsung*, *Hitachi*, *T-Mobile*, *Audiovox*.





Age of Empires: Gold Edition

***ZioSoft* perkelia garsiąją PC realaus laiko strategiją *Age of Empires* į *Pocket PC* įtaisus.**







Žaidimas, aišku, negali būti tiesioginis PC „portas" dėl *Pocket PC* apribojimų. Visiškai išimtas daugelio žaidėjų režimas, animacijos scenos, didesni žemėlapiai ir kampanijų redaktorius. Net ir su tokiais apkarpymais žaidimas yra išties didelis — 24 MB (daugumos *Pocket PC* atmintis — 32 MB).

Pačią žaidimo eigą *ZioSoft* perdirbo puikiai. Žaidimo išvaizda įspūdinga, nepaisant 320x200 skiriamosios gebos, atkuriama PC versijos atmosfera ir detalumas. Nors veikėjai ir mažučiai, jų animacija išlieka sklandi. Atkartotas ir visas garsas, tad netgi mažame ekrane *Age of Empires* išlieka įspūdingu žaidimu.

Esminė žaidimo idėja tokia pat — tradicinė realaus laiko strategija su nedideliu „užsukimu". Antikos epochoje turite primityvią gentį paversti klestinčia civilizacija. Kovojate su priešais ir progresuodami įgaunate patirties, tampate vis galingesni. Kiekviena civilizacija turi kiek skirtingus karius bei tobulinimo kelius. Taip pat, kad žaidimas nebūtų nuobodus, skiriasi jų misijos. Karinius dalinius ir valstiečius valdote vaizdą matydami įstrižai ir, kaip visuose RTS, galite rinktis skirtingas aplinkas.

Tokiai platformai, kaip *Pocket PC*, svarbiausia yra patogus valdymas. *ZioSoft* sukūrė labai intuityvią valdymo sistemą. Asmenį ar grupę parenkate bakstelėję ar bakstelėję ir patraukę ant jų. Įsakymai taip pat teikiami paprasčiausiai bakstelint ant medžio, priešo kario ar kito reikalingo objekto. Žemėlapis judinamas naudojantis rodyklėlėmis.

Kitas svarbus klausimas *Pocket PC* žaidimams yra jo ekrano vietos išnaudojimas. *Age of Empires* sudaryta panašiai kaip ir PC versija. Viršutiniame stulpelyje rodomi resursai, evoliucijos lygis, priėjimai prie diplomatijos ir pagrindinių meniu. Apatiniame meniu rodomos pasirinkto veikėjo statistikos, nuorodos į veiksmus su juo, keletas statistikos mygtukų, žemėlapio atvertimas, garsas ir panašiai. Dešinėje kadro pusėje išdėliotos nuorodos į svarbiausias vietas ir žmones. Viską valdyti ganėtinai paprasta net nežaidusiems PC versijos. Beje, neaiškiose situacijose padeda kampe esantis pagalbos mygtukas.

Nors žaidimas ir puikus, kelis minusus vis tik turi. Pirmiausia, jis reikalauja nežmoniškai daug vietos įdiegimui ir veikimui, kurios dauguma vartotojų negalės jam suteikti. Taip pat gaila, kad kūrėjai neįdėjo daugelio vartotojų režimo. O galėjo, juk *Pocket PC* turi nemažai jungimosi į tinklą galimybių (*Infrared*, *Bluetooth*, GPRS, *WiFi*).



Java telefonai — mobiliems žaidėjams

PAULIUS KAZOKAITIS

Ne paslaptis, kad mobilusis telefonas jau seniai išaugo iš "šnekėjimo prietaiso" paskirties. Dauguma šiuolaikinių modelių turi aibę kitų naudingų funkcijų — nuo užrašų knygelės iki žaidimų. Tačiau iki šiol telefonų savininkai galėjo naudotis tik standartinėmis programomis, kurios buvo gamykloje įdiegtos į telefoną. Ypač nusibosdavo nuolat žaisti tuos pačius žaidimus...

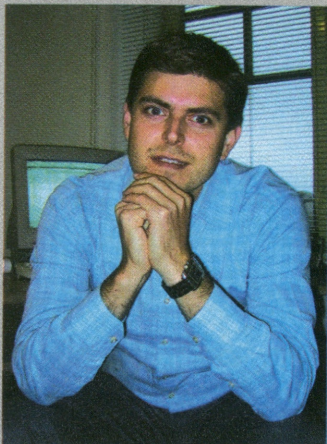
Nauja technologija, vadinama „Java" (jei visiškai tiksliai, tai J2ME — „Java 2 Micro Edition"), visiškai pašalina nusibodusių žaidimų problemą. Dabar kada tik nori galima atsisiųsti naujų *Java* žaidimų ar programų. Pakanka prisijungti su mobiliuoju telefonu prie WAP svetainės, kurioje yra *Java* žaidimų, ir atsisiusti norimą. Procesas labai greitas, atsisiuntimas užtrunka vos vieną minutę. Atsisiųsti žaidimai lieka telefono atmintyje, todėl žaisti juos galima bet kada, papildomai mokėti nereikia. Palyginus su WAP žaidimais (kur žaidžiant reikia mokėti už WAP ryšį) bei SMS žaidimais (kur kainuoja kiekviena žinutė), *Java* žaidimai yra kur kas pigesni. Be to, ir smagesni — daugelis jau prilygsta ankstyviesiems kompiuteriniams žaidimams. Čia rasime tikrą animaciją, greitą veiksmą, ilgą sudėtingą scenarijų ir netgi... specialiuosius efektus! Pavyzdžiui, žaidime su kuo nors susidūrus, telefonas gali pradėti vibruoti.

Ko gi reikia norint naudotis *Java* programomis? Pirmiausia, aišku, pačio *Java* telefono. Dažniausiai tokie telefonai yra žymimi kaip suderinami su „Java", „J2ME", „*Java* žaidimais" arba „*Java* programomis". Antra, reikia užsisakyti WAP paslaugą. Tokia paslauga paprastai yra atskirai užsakoma pas mobiliojo ryšio operatorius. Reikia atkreipti dėmesį į tai, kad analogiška GPRS mobiliojo interneto paslauga ne visada tinka *Java* programų atsisiuntimui. WAP ryšis taip pat ne visada suteikia *Java* žaidimų atsisiuntimo galimybę, nes tam reikalinga naujesnė WAP ryšio įranga. Šiuo metu *Omnitel* ir *Bitės* WAP ryšis yra išbandytas ir suteikia tokią galimybę. Nustačius savo *Java* telefoną WAP paslaugai, galima pradėti ieškoti WAP svetainių, iš kurių galima atsisiųsti *Java* žaidimų. Dažniausiai tokios svetainės yra komercinės ir reikalauja mokesčio už žaidimų atsisiuntimą. Tačiau pasitaiko ir nemokamų. Pavyzdžiui, iš WAP svetainės www.midlet.org/wap/ galima atsisiusti demonstracinių žaidimų versijų. Atidarius WAP svetainę ir paspaudus norimo žaidimo nuorodą (kartais papildomai reikalaujama atsisiuntimo kodo, kurį reikėtų pirkti), telefonas praneša apie ketinimą atsisiųsti *Java* programą. Dažniausiai yra pateikiamas programos pavadinimas, versija, gamintojas bei klausiama, ar jūs sutinkate atsisiųsti naują programą. Sutikus, programa automatiškai atsiunčiama ir įrašoma į telefono atmintį. Tereikia dabar ją surasti telefono meniu (dažniausiai naujos programos yra įdedamos į kategorijas „Žaidimai", „Programos" arba „Java") ir paleisti.



Kalba žinovai

Siūlome interviu su *Midas Baltics* direktoriumi Ilja Laurs



Kokius žaidimus planuojate pasiūlyti artimiausiu metu, kuo jie ypatingi (grafikos, siužeto ir kt. aspektais)?

Ilja: Iš žaidimų mobiliesiems telefonams, artimiausiu metu pristatysime: (*Java*)

- *Darts*
- Žaidimą sąlyginiu pavadinimu *Futbolas* (tikrasis pavadinimas kol kas nežinomas)
- *Expansion* (pagal gerai žinomą iš senų laikų XONIX žaidimą)
- *Mortal Quest* (*Symbian–Nokia 7650*)
- *IntelliCube* (žaidimas pagal gerai žinomą rubiko kubą)
- *Tower of Hanoii* (Hanoi bokšų loginis žaidimas)

Iš šių žaidimų išsiskiria *Futbolas* bei *Mortal Quest*. *Futbolo* žaidime pirmą kartą naudosime izometrinio projekcinio vaizdo variklį, kuris atliks vaizdavimo, kameros judėjimo ir kitas funkcijas. Vartotojo atžvilgiu šis žaidimas jau bus panašus į trimatį, nes žaidėjas matys ne plokščią vaizdą, o „iš šono ir iš viršaus".

Mortal Quest bus pats sudėtingiausias iš šiuo metu sukurtų *Java* žaidimų mobiliesiems telefonams. Jis beveik 100% išnaudoja mob. telefono resursus: atmintį, procesorių ir t.t. Tai yra kovinis žaidimas, kuriame žaidėjas turi atlikti misijas „Mirtingoje pilyje", pakeliui kovodamas su priešais, ieškodamas raktų bei atlikdamas kitus veiksmus.

Kokiems telefonų modeliams bus siūlomi žaidimai?

Šiuo metu orientuojamės į *Siemens C55/M50/MT50/SL45i* bei *Nokia 3410/3510i/5100/6610/7210/7650/3650*. Pažymėtina, kad žaidimus tenka optimizuoti kiekvienam atskiram modeliui. Be to, rinkoje pasirodžius kitų gamintojų *Java* arba *Symbian* telefonams, žadame praplėsti modelių, kuriems pritaikome žaidimus, sąrašą.

Kokia numatoma* Java *žaidimo kaina Lietuvoje?

Nuo 3 iki 20 Litų. *Java* nespalvoti žaidimai gali būti 3–10 Lt ribose; *Java* spalvoti — 7–15Lt; *Symbian* — 10–20Lt.

Kaip atsiskaitoma už žaidimą? (Ar reikės mokėti atskirai, ar iš pokalbių sąskaitos)

Skirtingi žaidimų tiekėjai, matyt, taikys skirtingas apmokestinimo schemas. Pagrindinis turėtų būti SMS apmokėjimas (kaip melodijoms, logotipams). *Midas Baltics* šiuo metu siūlo tik galimybę įsigyti atsisiuntimo kodus (platinami „Jega.lt" vokuose). Pagal įsigytą kodą galima atsisiųsti žaidimą tiesiai į mobilųjį telefoną iš wap.jega.lt, tačiau artimiausiu metu pasiūlysime ir SMS apmokėjimą.

Kiek žmonių dirba prie žaidimų kūrimo? Kaip paskirstytos funkcijos (ar yra scenarijaus autoriai arba komanda, ieškanti naujų idėjų „geimplėjui")?

Išskiriame 4 pagrindinius etapus. Scenarijus dažniausiai deriname su *Midas Baltics* pagrindinine kompanija *Midas Interactive Entertainment* (D.Britanija). Dažniausiai žanrai, kurie yra populiarūs PC/PSX platformoms, taip pat sukelia susidomėjimą ir mobiliosiose platformose. Dizainą kuria lietuvių dizaineris. Programuoja, aišku, programuotojai, kurie specializuojasi vienoje arba keliose platformose.

Baigus žaidimą, prasideda beta testavimas. Testavime dalyvauja (gana noriai ir aktyviai) mūsų beta testuotojai, kurių yra apie 100 su skirtingais telefonų modeliais. Beta testuotojus registruojame „Jega.lt" svetainėje. Taip pat per„ Jega.lt" valdome testavimą (sekame ir registruojame klaidas, priimame testuotojų siunčiamas ataskaitas, persiunčiame jas programuotojams ir t.t.).

Ar šiuo metu turite rimtų konkurentų mūsų šalyje?

Visai tikiu, kad Lietuvoje yra daug gerų specialistų bei įmonių, kurios gali kurti žaidimus ne blogiau už mus. Kiek žinau, *Midas Baltics* yra vienintelė Lietuvoje specializuota mobiliųjų žaidimų kūrimo kompanija.



EXPERT CLUB





SILENT HILL 2

The Silence is Broken



ĮĖJIMAS Į MIESTĄ

Po animacijos scenos eikite į vakarus iš vonios kambario. Automobilyje pasiimkite *Silent Hill* žemėlapį. (Pastaba: žaidimui žemėlapis labai svarbus. Naudokite jį navigacijai. Kai perėjime parašyta „Eikite į *Sanders* gatvę", pasinaudokite žemėlapiu, kad ten nusigautumėte).

Leiskitės žemyn laiptais ir eikite keliu. Turėtumėte šalia išvysti vartus, pro kuriuos reikia įeiti.

Kapinėse pamatysite animacijos sceną. Išeikite pro vartus į vakarus. Eikite keliu ir atsidursite *Sanders* gatvėje.

Eikite į *Lindsay* gatvę ir aptiksite kraują. Judėkite šiaurėn *Vachss* gatve. Dešinėje pusėje yra keletas Sveikatos gėrimų. Susirankiokite juos, jų ypač prireiks žaidžiant sunkesniame režime.

Traukite *Vachss* keliu. Šalia yra pievutė su pirmuoju saugojimo tašku bei 2 Sveikatos gėrimai.



Toliau eikite *Vachss* keliu. Gale yra medinis blokas. Perlipkite jį ir sutiksite pirmą monstrą. Išvysite animacijos sceną. Džeimsas gauna pirmąjį ginklą — medinę lazdą.

Trenkite monstrui ir pribaikite jį. Lazdą teks naudoti dažnokai, nes šautuvą gausite negreitai. Grįžkite į *Lindsay* gatvę, tada ieškokite *Saul* gatvės ir *Martin* gatvės pradžios.

Dabar gatvėse sutiksite monstrus. Galite jų išvengti, nes vietos yra pakankamai daug. Kelio pradžioje yra lavonas, turintis raktą nuo *Apartment* vartų. Žemėlapyje raskite *Woodside Apartments*. Kad ten nusigautumėte, judėkite į vakarus *Katz* gatve. Vartai visai šalia.

Eikite pro šalia esančias duris. Atsidursite pastate *Woodside Apartment*.

WOODSIDE APARTMENTS

Tik įėję pasiimkite *Woodside* žemėlapį, Sveikatos gėrimą ir išsisaugokite. Kol kas žemėlapio nematote, nes neturite žibintuvėlio. Lipkite šalia esančiais laiptais.

Įeikite pro duris į antrą aukštą. Sukite dešinėn ir keliaukite holu į 205 kambarį. Viduje ištyrinėkite žmogaus jauką. Pasiimkite žibintą, ir jus užpuls monstras.

Nukovę monstrą galėsite pasinaudoti žemėlapiu. Dabar galima susirinkti šovinius — šautuvą gausite vėliau.

Bėkite į 210 kambarį pasinaudodami žemėlapiu ir žudydami pakeliui pasitaikiusius monstrus. Kambariuose pasiimkite pistoleto šovinius. Dabar kilkite į trečią aukštą. Išvysite raktą už vartų.

Scena privers jus ieškoti kito kelio raktui pasiekti. Eikite į 301 kambarį, kuriame iš vežimėlio pasiimkite raktą. (Pastaba: pistoleto šoviniai greitai baigiasi. Kur įmanoma, naudokitės lazda. Jei esate pradedantysis ir žaidžiate sunkiame režime, tada dažniau naudokitės pistoletu.)



Eikite į 208 kambarį. Už jo yra vartai su monstru, o už vartų — durys.

208 kambaryje rasite negyvą žmogų, o ant lentynos — 202 kambario raktą. Nusileidę į šį kambarį eikite į virtuvę ir pasiimkite Sveikatos gėrimą. Miegamajame su kažkokia žalia medžiaga ir šikšnosparniais rasite Laikrodžio raktą.

Pasiimkite jį į 208 kambarį ir eikite į kambarį šalia negyvo žmogaus. Jame yra laikrodis. Pasinaudokite Laikrodžio raktu. Dabar turite sukti laikrodžio rodykles.

Sukite tol, kol išgirsite spragtelėjimą. Priklausomai nuo mįslių sudėtingumo, reikės atsukti kitokį laiką. Užuominą galite rasti ant priešais esančios sienos.

Dabar eikite į šoną ir pabandykite pastumti laikrodį. Atsiras skylė į kitą kambarį. Išeikite iš dabartinio ir išsisaugokite.

Išėję iš to kambario atsidursite kitoje vartų pusėje šalia 208 kambario durų. Eikite pro duris ir lipkite į trečią aukštą.

Žemėlapyje išsiaiškinkite, kaip nusigauti į kitą tų vartų, kur mergaitė nuspyrė raktą, pusę. Bėkite ten ir paimkite Atsarginio išėjimo (*Fire Escape*) raktą. Eikite į 307 kambarį ir po scenos iš spintos paimkite Kiemo (*Courtyard*) raktą.

Eikite link rytinių laiptų ir leiskitės į pirmą aukštą. Įėję pro gretimas duris paimkite skardinę sulčių. Tais pačiais laiptais grįžkite į antrą aukštą.

Kilkite į trečią aukštą, tada žemyn šiauriniais laiptais, pro 209 kambarį, pro kambarį su laikrodžiu ir lavonu, ir tais pat laiptais, kuriais pirmą kartą užlipote į antrą aukštą, nusileiskite iki skalbyklos.

Čia rasite šiukšlių vamzdį. Sunkus daiktas, kurį turite įmesti, yra sulčių skardinė.

Dabar eikite į lauką. Šalia vartų, pro kuriuos įėjote, yra šiukšlių sąvartynas. Ištyrinėkite jį ir rasite Seno Žmogaus monetą.

Grįžkite į pastato vidų ir Kiemo raktu atrakinkite duris laiptų apačioje. Išeisite į baseino vietą, bėkite link jo ir nukaukite monstrus. Viduryje iš vežimėlio pasiimkite Gyvatės monetą.

Dabar eikite link kitų kiemo durų. Pro jas — į 101 kambarį. Po scenos viduje išeikite.



Grįžkite pro kiemą ir lipkite į antrą aukštą. Eikite į kairę fojė pusę ir pasinaudokite Atsarginio išėjimo raktu. Ateisite į kitą pastatą.

BLUE CREEK APARTMENTS

Atsidūrėte kitame pastate, bet šis yra trumpesnis, nei *Woodside*. Mes esame miegamajame. Bėkite į vonią. Tualete patikrinkite kombinaciją. Ji gali būti atsitiktinė. Užsirašykite joje rodyklių kryptis. Eikite į pagrindinę vietovę, į tą patį kambarį ir rasite seifą.

Panaudokite kombinaciją iš tualeto. Kai eisite prie naujo numerio, susukite tą kodą.

Dabar reikia iš čia išeiti. Apsiginkite lazda ir eikite lauk. Čia rasite duris su išėjimo lentele. Tai yra laiptai, o Džeimso dešinėje yra *Blue Creek* žemėlapis.

Naudokitės juo ir vadovaukitės nurodymais. Į *Woodside Apartments*, jei norėsite, galite grįžti pro 203 kambarį.

Jei norite išsisaugoti, eikite į 105 kambarį. Amunicijos galite pasiimti iš 109 k. Eikite pro baltas duris į šį kambarį ir išvyste sceną.

Dabar turite peilį, bet tai — ne ginklas. (Pastaba: sklando gandai, kad peilio tyrinėjimas gali turėti įtakos žaidimo pabaigai. Spėjame, kad jei ištyrinėsite peilį daiktų ekrane, atsiras nauja pabaiga).

Šalia pasiimkite Kalinio monetą. Kaip ir prieš tai rastų Gyvatės ir Seno Žmogaus monetų, jos reikės būsimame galvosūkyje.

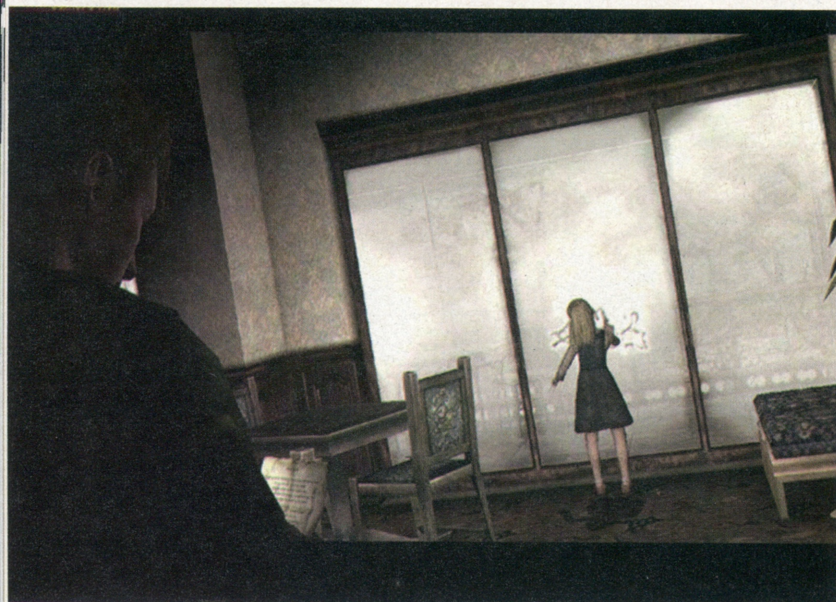
Eikite į 105 k. Pažiūrėkite į mažą stalčių su penkias apskritimais. Čia reikia monetų. Štai sprendimai visiems mįslių sunkumo lygiams:

– Sunkiame režime įdėkite Seno Žmogaus monetą į antrą angą, Gyvatės — į ketvirtą angą, o Kalinio — į paskutinę.

– Normaliame režime įdėkite Seno Žmogaus monetą į antrą angą, Kalinio — į vidurinę, o Gyvatės — į paskutinę.







– Lengvame režime įdėkite Seno Žmogaus monetą į pirmą angą, Gyvatės — į vidurinę, o Kalinio — į paskutinę angą.

Turėtų atsiverti stalčius, kuriame rasite raktą nuo *Lyne House*. Asmuo, vardu *Lyne*, ko gero, buvo šio namo savininkas. *Lyne House* raktas tinka 209 kambariui, tad eikite į antrą aukštą. Viduje išgirsite šnabždesį.

Eikite į 208 k. pro balkoną. Čia rasite saugojimo tašką. Pasiimkite laiptų raktą ir kulkas — jų prireiks kovai su pirmuoju bosu.

Keliaukite link šiaurinių laiptų antrame aukšte. Vėl pereikite balkonu į 209 kambarį ir sukite kairėn link laiptų šiaurinėje pusėje. Raktas, kurį paėmėte, turėtų čia tikti.

Leiskitės į kovą su bosu. Ji gan sunki, tad apsiginkluokite pistoletu ir turėkite bent 45 kulkas.

I BOSAS: PIRAMIDĖS GALVA

VIDUTINIŠKAS SUNKUMAS

Apsiginkluokite pistoletu ir kaip įmanoma toliau nueikite nuo Piramidės Galvos. Pradėkite šaudyti. Normaliame ir sunkiame režime pistoletą užsitaisinėkite išėję į meniu ekraną, nes jei Džeimsas tai darys pats, jį gali sužeisti.

Šaudykite ir bėgiokite pro jį. Tai gan sunku. Jo peilis yra geriausias ginklas, kurį Džeimsas ras vėliau. Jis stipresnis ir už pistoletą, tad įsivaizduokite, kokią žalą gali patirti Džeimsas.

Nors atrodo, kad Piramidei nieko neatsitinka, jis vis tik silpsta. Tik klausykite kulkų žvangėjimo. Galiausiai jis nusileis laiptais. NESEKITE PASKUI JĮ! Kitaip mirsite.

Vanduo nusileis, ir galėsite išeiti iš tos prakeiktos vietos. Atsidursite lauke kitoje aptvertos vietos pusėje prie *Woodside Apartments*.



ROSEWATER PARKAS IR KELIAS Į LIGONINĘ

Mums reikia patekti į parką, apie kurį Džeimsas kalbėjo pačioje žaidimo pradžioje. Bėkite link parko *Rosewater*. Pakeliui išvysite sceną.

Kai ji pasibaigs, įeikite į *Rosewater*. Bėkite pro parką, kol vėl išvysite sceną. Marija dabar jus lydės. Tai, kaip su ja elgsitės, paveiks žaidimą.

Dabar ieškokite *Pete's Bowl–A–Rama*. Įeikite vidun, pasisukite link durų kairėje ir išvysite sceną. (Pastaba: jei eisite į šiaurinę ežero dalį, ji bus užblokuota, o šalia esantis lavonas lieps eiti į *Pete's Bowling Alley* — tą patį pastatą, kurį ir nurodėme).

Kol kas palikite šią vietą. Po scenos eikite palei *Pete's* pastatą. Sukite dešinėn ir išvysite vartus. Praėję pro juos sukite kairėn. Po scenos su Laura, pabandykite atidaryti šalia esančias duris.

Po kitos scenos keliaukite pro duris ir pasinaudokite laiptais dešinėje. Ieškokite durų ir eikite į naktinio klubo kambarį. Išeikite iš jo ir sukite dešinėn. Eikite link ligoninės.

BROOKHAVEN LIGONINĖ

Kairėje yra ligoninės žemėlapis. Jei norite išsisaugoti, *Reception Office* rasite saugojimo tašką.

Pro kambarį *Reception* eikite į kambarį *Document*. Šalia spausdinimo mašinėlės rasite *Purple Bull* raktą. Taip pat paskaitykite šalia esantį žurnalą. Pasinaudoję žemėlapiu raskite laiptus, vedančius į antrą aukštą. Įeikite į kambarį *Women's Locker*. Ištyrinėkite mešką ir gausite sulinkusią adatą. Gretimoje spintelėje yra šautuvas.

Įeikite į kambarį *Mens Locker*. Čia rasite *Exam Room* raktą. Grįžkite laiptais žemyn ir atrakinkite kambarį *Examination*. Eikite į *Doctor's Lounge* ir susirinkite šautuvo kulkas.

Vėl keliaukite į antrą aukštą ir į *Exam Room 3*. Pasiimkite pirmosios pagalbos rinkinį. Patikrinkite spausdinimo mašinėlę ir rasite LABAI svarbų kodą. UŽSIRAŠYKITE jį ant popieriaus, nes jis atsitiktinis!

Eikite į kambarį M2 ir pasiimkite *Lapis Eye* raktą. Šalia yra kulkų, kurių prireiks kovai su šios dalies bosu.

Kambaryje M3 rasite pistoleto kulkų ir Sveikatos gėrimo, o M6 — šautuvo kulkų ir gėrimo.

Eikite prie durų, vedančių į koridorių su „S" kambariais. Jums reikia kodo. Lengvame ir vidutiniame mįslių režime jis yra 7335, o sunkiame — 1328. Kad jį sužinotumėte, reikia perskaityti atmintinę kambaryje *Exam* pirmame aukšte.

Eikite į kambarį S3. Marija paliks Džeimsą. Šalia rasite stogo raktą. Laiptais lipkite ant stogo ir atrakinkite jį.

Rasite dienoraštį. Jei norite, galite perskaityti. (Pastaba: girdėjome, kad perskaičius dienoraštį gaunate tam tikrą žaidimo pabaigą. To nepatikrinome, bet visai gali būti. Pastovėkite prie jo, jei nenorite išgirsti. Po keliu akimirkų bandykite eiti lauk.)

Sugrįžus kažkas blokuos duris. Sugrįžo Piramidės Galva iš *Blue Creek Apartments*. Po scenos atsidursite trečiame aukšte kambaryje *Special Treatment*.

Eikite pro duris, esančias ženklo kairėje. Viduje perskaitykite užrašus krauju ant sienos. Pabandykite išsiaiškinti kodą. UŽSIRAŠYKITE jį ant to pačio popieriaus, kaip ankstesnį kodą.

Eikite į antrą aukštą ir patikrinkite Mariją.

Tada eikite iki paskutinių koridoriaus durų — S14. Viduje bus dėžutė, kuriai reikia dviejų kodų ir dviejų raktų. Pasinaudokite raktais *Lapis Eye* bei *Purple Bull* ir nuimsite grandines. Tada įveskite kodą, kurį radote prie spausdinimo mašinėlės. Įveskite kodą nuo kruvinos sienos, atverkite dėžutę ir rasite... plaukus.

Eikite į kambarį *Shower* ir pažiūrėkite į žalią apaugusį čiaupą. Įeikite į daiktų ekraną ir sujunkite meškos plaukus su sulinkusia adata. Turėtumėte gauti lifto raktą. Panaudokite jį trečiojo aukšto liftui.

Važiuokite į pirmąjį aukštą. Kambaryje C3 išvysite sceną. Po keleto scenų prasidės kova su antruoju bosu. Apsiginkluokite šautuvu.

II BOSAS: BEŽDŽIONŽMOGIAI

LENGVAS REŽIMAS

Beždžionžmogiais (*Monkey Men*) jie pavadinti todėl, kad kabo ant lubų. Šaudykite iš šautuvo. Priešų yra du, tad nuolat judėkite ir slankiokite.

Jie žaloja nestipriai. Kartais gausite smūgį, tačiau nieko tokio, ko nepagydytų Sveikatos gėrimas. Šaudykite tol, kol nukausite juos.

Po scenos atsidursime ligoninėje *Evil Brookhaven*.

EVIL BROOKHAVEN HOSPITAL

Vėl atsidūrėte sode, tačiau dabar jis piktas. Eikite pro dvigubas duris. Išsaugokite ir pasiimkite šautuvo kulkas.

C2 kambaryje rasite pirmosios pagalbos rinkinį, kurio jums tikrai prireiks. Eikite prie lifto ir važiuokite į antrą aukštą. Kambaryje M4 sutiksite seseles ir pasiimsite šautuvo kulkas.

Kambaryje M6 pasiimkite sausą *Cell* bateriją ir *Basement Storeroom* raktą. (Pastaba: baterija reikalinga jūsų žibintui, jis išsieikvos kitose dalyse, o su baterija vėl veiks)

Šie daiktai yra prie keisto spalvoto simbolio. Pasiimkite šalia esančią atmintinę. Taip pat čia rasite pistoleto kulkų ir pirmosios pagalbos purškiklį.

Grįžkite į liftą ir važiuokite į trečią aukštą. Išėję šalia rasite keistas duris. Joms reikia dviejų žiedų. Argi bulėje, rastoje praeitame kambaryje, nebuvo rašoma apie žiedą?

Kambaryje S11 rasite pistoleto kulkų ir AMPULĘ! Ji visiškai atstato Džeimsui sveikatą ir padaro nepažeidžiamu apie 20 sekundžių. Paskaitykite šalie esančią atmintinę.

Eikite link laiptų trečiame aukšte šalia *Storeroom*. Nusileiskite iki rūsio ir atrakinkite jį *Basemen Storeroom* raktu. Viduje pastumkite netoliese esančią lentyną. Po scenos lipkite žemyn kopėčiomis ir pasiimkite varinį žiedą.

Grįžkite į trečią aukštą. Liftu nusileiskite į antrą. Iš radijo išgirsite žinutę, kurios atidžiai pasiklausykite.

Keliaukite į kambarį *Day* antrame aukšte. Padedamas Marijos atidarykite šaldytuvą ir pasiimkite švininį žiedą. Kita dalis neprivaloma. Jei nenorite, keliaukite prie keistų durų šalia lifto trečiame aukšte.

TRICK OR TREAT DĖŽUTĖ

Štai sekos dėžutė

	1	2	3
01:	O	O	O
02:	O	O	O
03:	O	O	O

Reikia paspausti teisingus mygtukus. Jei pamenate iš žinutės lifte, reikia teisingų atsakymų. 01 eilutėje spauskite mygtuką 3, 02 — 1, o 03 — mygtuką 3.

Dėžutė turėtų atsiverti ir rasite penkias šautuvo kulkų dėžutes bei dvi ampules.

Eikite prie keistų durų šalia veikiančio lifto trečiame aukšte. Panaudokite vario ir švino žiedus. Eikite pro duris ir leiskitės laiptais.

Apačioje yra ilgas tunelis. Piramidės Galva rodos išgyveno mūšį *Blue Creek Apartments*, tad reikia bėgti. Skubėkite iki tunelio pabaigos.

Jei Marija nužudys, žaidimas baigsis. Bėkite, kol atsidursite prie lifto. Po scenos Džeimsas atsidurs kitoje pirmo aukšto pusėje. Neliūdėkite.

Eikite į kambarį *Director's* ir pasiimkite Ligoninės raktą. Patikrinkite žemėlapį. Po scenos išeikite tuo pačiu keliu, kuriuo atėjote.

DARK SOUTH VALE SILENT HILL

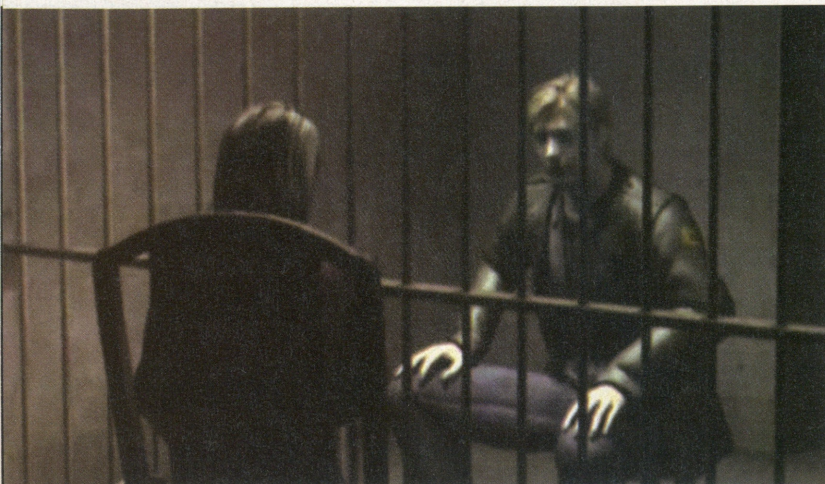
Carroll gatve eikite į pietus. Tada į rytus *Rendell* gatve ir į pietus *Monson*. Ant žemės yra daug daiktų. Grįžkite į *Saul* gatvę.

Praeikite pro vartus. Sukitės į treilerį, ir čia išsisaugokite. Dabar keliaukite link baro *Neely's* ir pasiimkite svarbią bylą. Pažiūrėkite pro langą šalia pastabos, kurią matėte žaidimo pradžioje.

Eikite į *Gonzale's Mexican Restaurant*, kuris yra *Silent Hill East South* slėnyje. Keliaukite į šiaurę *Neely* gatve, tada į rytus *Sanders* gatve. *Lindsay* gatve eikite šiaurėn ir pasiimkite veržliaraktį bei atmintinę.

Dabar reikia grįžti į *Rosewater* parką, kur pirmą kartą išvydome Mariją. Eikite pro kairį





įėjimą į parką ir rasite besimeldžiančios moters statulą. Už jos priekio ieškokite rudos dėmės ir čia kaskite. Rasite dėžę, kuriai atidaryti ir panaudosite veržlairaktį.

Pasiimkite seną bronzinį raktą. Eikite į *Silent Hill Historical Society*. Ji yra *Rosewater* parko vakaruose. Įeikite pro duris į stovėjimo aikštelę.

SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY

Eikite pro vienintelės kambaryje atviras duris. Lįskite pro skylę sienoje. Keliaukite apie tris minutes, kol pasieksite duris. Pasiimkite pirmosios pagalbos rinkinį. Už artimiausių durų pasiimkite šautuvo kulkas. Eikite iki tolimųjų durų.

Kambaryje yra skylė. Šokite žemyn. Atsidursite šulinyje. Apsiginkluokite plieniniu vamzdžiu, kurį radote degalinėje *Texxon*. Ištyrinėkite kiekvieną sienos colį, kol pasirodys žinutė, kad ši siena silpnesnė.

Trenkite ją su plieniniu vamzdžiu ir rasite duris. Atsidursite naujame skyriuje su vamzdžiais. Eikite dešinėn ir rasite užblokuotas duris, o pro kitas duris įeikite.

Kito kambario pabaigoje žemėje yra skylė. Ją pirmiausia reikia atidaryti. Eikite pro šalia esančias duris ir paimkite raktą *Spiral Writing*.

Kambarys pilnas tarakonų, o jūsų žibintas užgęsta. Panaudokite bateriją, kurią radote *Evil Hospital*. Staiga užsirakina durys. Eikite link šalia esančio skydelio.

Reikia jį atrakinti. Pasižiūrėkite į apšviestus mygtukus. Jie priklauso nuo pasirinkto sudėtingumo lygio. Turite spausti tik apšviestus mygtukus.

Išbandykite visas kombinacijas. Galiausiai gausite kodą ir galėsite išeiti. Eikite prie virbų dešinėje. Panaudokite raktą *Spiral Writing*. Šokite į skylę.

TOLUCA KALĖJIMAS

Atsidūrėte kalėjime po pastatu *Historical Society*. Bėkite link artimiausių durų. Viduje išvysite sceną. Po jos kambaryje paieškokite daiktų, tarp jų ir lentelės *Pig*.

Išeikite ir sukite kairėn. Eikite iki pat stalo, kur rasite žemėlapį.

Pro duris dešinėje įeikite į dušą ir pasiimkite lentelę *Seductress*. Nusigaukite iki apatinio *Toluca* kalėjimo holo.

Čia eikite į vienintelį atvirą kalėjimo bloką ir pasiimkite vaškinę lėlę. Dabar eikite į dešinį kalėjimo holą. Eikite į šiaurę prie vidurinių holo durų ir įeikite pro kairiąsias duris. Čia rasite labai svarbių graižtvinio ginklo kulkų. Greitai gausite galingiausią ginklą — medžioklinį šautuvą.

Eikite į šiaurinį koridorių. Dešinėje įeikite į septintą kamerą ir rasite lentelę *Oppressor*. Turite tris lenteles. Eikite į labai didelį šio komplekso kambarį.

Kieme stovi kartuvės su trimis kvadratinėmis graviūromis. Išdėliokite visas lenteles ir išgirsite mirštančio žmogaus riksmą. Nieko neatsitinka! Brrr!

Grįžkite pro tas pačias duris ir ant jų rasite pasagą. Eikite į vakarinį koridorių.

Eikite link pačių viršutinių kairiųjų vakarinio koridoriaus durų. Prieikite iki durų, esančių už lankytojų kambario. Šiuo koridoriumi eikite iki apatinio dešiniojo kambario ir pasiimsite žiebtuvėlį.

Koridoriuje yra šulinys. Prieš jį atidarydami, galite išsisaugoti netoliese esančiame vyrų tualete. Prieš eidami, patikrinkite vienas iš durų kairėje pusėje. Rasite medžioklinį šautuvą. (Pastaba: medžioklinis šautuvas yra truputį stipresnis, nei šratinis šautuvas, bet lėtesnis. Šis ginklas rekomenduojamas tik kaunantis su monstrų grupėmis ir Piramidžių Galvomis. Paskutinius du bosus geriau nukauti su šratiniu šautuvu).

Grįžkite prie šulinio. Eikite į jungimo parinktį („opciją") ir panaudokite ją su vaškine lėle. Tada pasirinkite žiebtuvėlį ir vėl sujunkite. Tada panaudokite pasagą ir sugebėsite atverti šulinio dangtį.

Iš kalėjimo dar neištrūkote. Atsidūrėte rūsyje. Eikite pro vienintelės atrakintas duris. Praeikite pro kitus kambarius ir vėl pasieksite skylę.

Eikite į šalia esantį liftą. Važiuokite į kitą kambarį ir išsisaugokite, nes būsimasis lygis labai painus.

LABIRINTAS

Priešais duris yra užblokuotos kopėčios. Sukite kairėn ir labirinte rasite šakutę. Šalia yra kopėčios, kuriomis reikia lipti žemyn.

Sutiksite Piramidės Galvą, tad atbaidykite jį medžiokliniu šautuvu. Apeikite visą kambarį ratu ir pažiūrėkite į žemėlapį. Raudona spalva pažymėtos durys, pro kurias jau ėjote, tad reikia eiti pro kitas.

Praėję pro jas rasite didžiulį peilį, tą patį, kurį naudojo Piramidės Galva.

Pasiimkite jį ir dvi šovinių dėžutes. Didžiulis peilis yra stipresnis nei plieninis vamzdis ar medinė lazda, tačiau lėtesnis. Grįžkite tomis pat kopėčiomis, kuriomis atėjote. Pasinaudoję žemėlapiu nusigaukite į tą vietą, kur buvo padaryta skylė.

Leiskitės žemyn. Laikas panaudoti didįjį peilį.

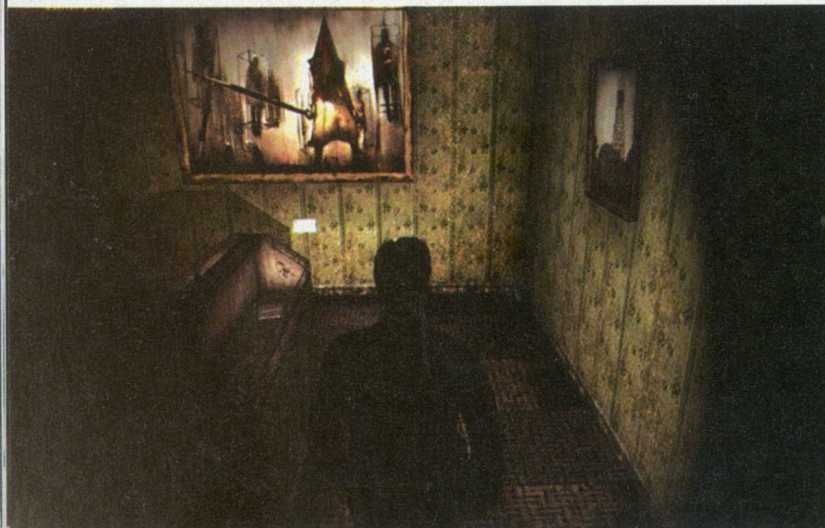
BLOKŲ GALVOSŪKIS

Eikite pro tunelius, kol išvysite veidų bloką. Sprendimas gali būti skirtingas sunkumo lygiams, bet pasiūlysime vieną variantą. Raudonos kubo akys turi žiūrėti aukštyn į dešinę pusę. Sukite kubą tol, kol matysite apverstą veidą su žaliomis akimis.

Atsivers išėjimas. Pasirodys scena. Grįžkite į kambarį su kubu.

Rasite žirkles vielai. Keliaukite atgal į lygio pradžią, kur įėjote iš *Toluca* kalėjimo. Pamenate užblokuotas kopėčias?

Prakirpkite vielą ir leiskitės kopėčiomis. Eikite prie pirmųjų kopėčių tunelio dešinėje. Lipkite jomis. Toliau eikite tuneliais. Yra kelios



aklavietės, tačiau ten klaidžiojimo nedaug. Galiausiai rasite išėjimą iš tunelio.

Užlipkite keliomis kopėčiomis ir sukite kairėn, nes šalia yra Piramidės Galva. Lipkite kopėčiomis. Apsiginkluokite šratiniu šautuvu. Artinasi bosas! Eikite koridoriumi.



III BOSAS: DURŲ BOSAS

VIDUTINIS SUNKUMAS

Paleiskite į jį šautuvo atakas. Apibėkite apie šį gan lėtą bosą ir prišaudykite jam kulkų. Po daugiau nei dešimties šūvių jis turėtų mirti.

Jo atakos labai niokojančios. Jis daužo jus ir gali smarkiai sumažinti sveikatos taškų. Būkite atsargūs, nes nuo trijų smūgių Džeimsas mirs.

Nužudę šį niekšą, išvysite sceną. Jai pasibaigus, eikite lauk pro pirmas pasitaikiusias duris. Perskaitykite užrašus ant kūnų. Galvosūkio atsakymai:

Lengvas režimas: nekaltas pagrobėjas (*Kidnapper*)

Normalus režimas: nekaltas padegėjas (*Arsonist*)

Sunkus režimas: nekaltas klastotojas (*Counterfeiter*)

Atsiminkite jų pozicijas šiame kambaryje.

Eikite pro duris kairėje pusėje. Viduje, priklausomai nuo režimo, patraukite tą virvę, ant kurios kabojo atitinkamą užrašą turintis lavonas prieš tai buvusiame kambaryje. Jei skaitėte užrašus ant pakaruoklių, suprasite, kad esate panašiame kambaryje.

Patraukite nekalto žmogaus virvę ir grįžkite į kambarį su kūnais. Rasite raktą *Persecuted*. Paimkite jį ir eikite pro vieninteles holo duris, kurių dar netikrinote. Atsidursite Marijos kameroje. Po scenos išeikite.

Eikite pro vartus. Atsidursite keistose kapinėse. Išsisaugokite, pasiimkite tris šovinių dėžutes ir eikite prie kapo skylės. Apsiginkluokite medžiokliniu šautuvu.

Nusileidę skylėje susikausite su kitu bosu.

4 BOSAS: EDIS

VIDUTINIS SUNKUMAS

Kai Edis nustos kalbėti, dukart šaukite į jį iš medžioklinio šautuvo. Vienas jo šūvis nuims beveik visą jūsų sveikatą, tad pasigydykite pirmosios pagalbos purkštuku ar ampule.

Po 3–5 šūvių Edis eis į kitą kambarį. Apsiginkluokite šratiniu šautuvu, nes į Edį reikės dar kelis kartus šauti. Sekite jį ir pradėkite šaudyti, kai tik jis užsičiaups.

Edžio pistoletas Džeimsą gali užmušti dviem šūviais. Kai tik būsite sužeistas, panaudokite Sveikatos gėrimą.

Bėkite aplink Edį, kelis kartus iššaukite, ir galiausiai jis kris.

Jam žuvus, išeikite iš šios keistos vietos. Išėjote iš Labirinto!

Džeimsas atsiduria vietovėje už *Historical Society*. Reikia nusigauti iki viešbučio šiaurinėje ežero pusėje.

Išsaugokite žaidimą ir eikite link prieplaukos. Turėsite plaukti valtimi. Judėkite link šviesos taško. Jį gan greitai pasieksite. Dabar esate prie viešbučio.

LAKE VIEW VIEŠBUTIS

Lipkite laiptais ir sukite kairėn. Iš fontano pasiimkite Undinėlės dėžutę ir eikite į viešbutį.

Viduje sukite kairėn ir pasiimkite viešbučio žemėlapį. Jį naudosite visą likusią žaidimo dalį. Įeikite į restoraną *Lake Shore*, ištyrinėkite pianiną ir gausite laišką.

Raskite stalą ir pasiimkite Žuvies raktą. Sutiksite Durų monstrus (stalus), bet jie mažesni, nei matėte labirinte. Nesunkiai nukausite didžiuoju peiliu. Už šalia esančių durų raskite mažus laiptus. Leiskitės į B1 aukštą. Ieškokite baro *Venus Tears*. Jis užrakintas. Šalia esančiame lifte yra skiediklio skardinė. Lipkite į pirmą aukštą ir į fojė.

Čia ant centre esančio stovo padėkite Undinėlės muzikinę dėžutę. Išsisaugokite ir eikite pro kairiąsias šalia registracijos stalo esančias duris. Pasiimkite 312 kambario raktą.

Kilkite laiptais ir sukite dešinėn pro duris. Apieškokite drabužinę. Rasite lagaminą, kurį atrakinsite su Žuvies raktu. Pasiimkite 204 k. raktą bei susirinkite kitus daiktus. Eikite į 204 k., kuriame rasite Tarnybinio lifto raktą. Pro skylę kambaryje pateksite į kitą kambarį.

Užpilkite skiediklio ant nuotraukų, kad gautumėte kodą. Jis reikalingas šalia esančiam seifui. Iš seifo paimkite Snieguolės dėžutę (panaši į Undinėlės dėžutę prie fontano). Eikite link laiptų ir pro kitas duris.

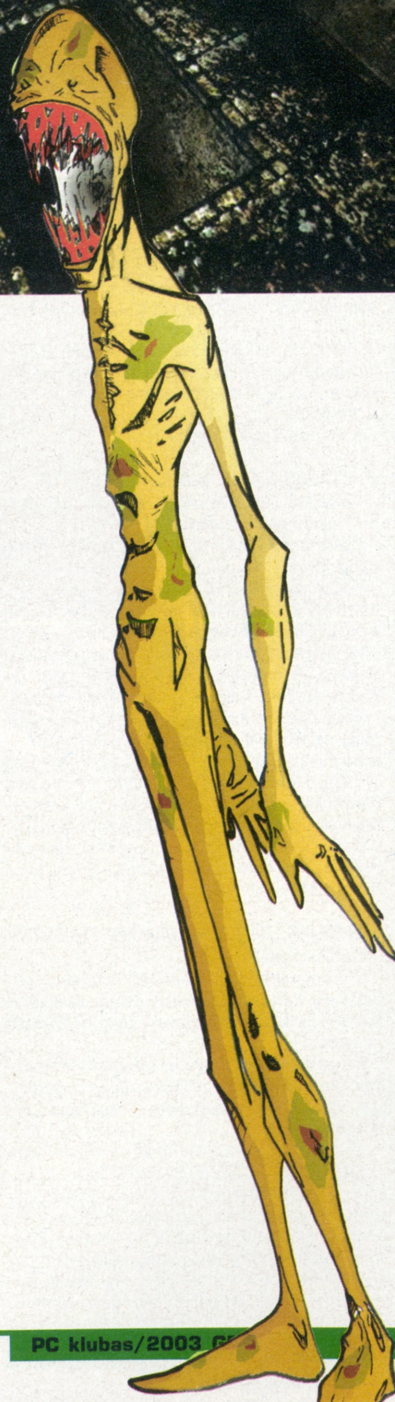
Eikite pro baltas duris su Darbuotojų lifto raktu. Viduje rasite saugojimo tašką. Šalia lifto yra spintelė. TURITE į ją sudėti VISUS savo daiktus, kitaip liftas nevažiuos.

Važiuokite į pirmą aukštą. Čia paimkite dar vieną viešbučio žemėlapį, parodantį kai kurias darbuotojų vietoves. Eikite į maisto sandėliuką ir nuo lentynos pasiimkite Pelenės dėžutę.

Įeikite į biurą šalia ir pasiimkite vaizdo juostą bei skardinių atidariklį. Raskite laiptus ir leiskitės į B1 aukštą. Eikite į boilerinę vengdami bet kokių monstrų.

Viduje pažiūrėkite dešinėn ir pasiimkite raktą, kabantį ant virvės. Dabar eikite į virtuvę. Viduje yra skardinė. Atidarykite ją su atidarikliu ir pasiimkite šviesos lemputę.

Eikite pro kitas duris virtuvėje į barą *Venus Tears*. Ant baro šalia automatinio patefono į lempą įdėkite lemputę ir pasinaudoję Baro raktu išeikite iš kambario. Grįžote į koridorių, kuriame prieš tai radote skiediklį.





Eikite į fojė prie stovo, ant kurio palikote Undinėlės dėžutę. Padėkite Pelenės dėžutę, tačiau reikia paskutinės — ji liko spintelėje šalia tarnybinio lifto.

Bėkite ten, susirinkite visus daiktus, ir grįžkite. Padėkite Snieguolės dėžutę. Kombinacijos gali būti skirtingos, tad bandykite jas visaip išdėlioti. Turėtumėte gauti viešbučio laiptų raktą. Eikite prie antro aukšto laiptų.

Trečiame aukšte atrakinkite vartus. Pagaliau galite įeiti į 312 kambarį. Viduje pažiūrėkite vaizdo juostą ir išvysite sceną. Po to išeikite iš kambario.

Kai kurie dalykai pasikeitė...

PIKTASIS LAKE VIEW VIEŠBUTIS

Keliaukite į Skaitymo kambarį antrame aukšte. Paklausykite ausinių.

(žaidžiant antrą kartą, ausinės lemia žaidimo pabaigą)

Eikite prie lifto (NE tarnybinių). Eikite į 202 kambarį ir atsidursite 19 kambaryje. Iš čia bėkite į liftą. Važiuokite į B1 aukštą.

Įeikite į barą *Venus Tears*. Jo gale pasiimkite penkis Sveikatos gėrimus. Bėkite į virtuvę. Rasite šratinio ir medžioklinio šautuvo kulkas.

Eikite prie tarnybinių laiptų. Po scenos išeikite. Išėję nebebūsite ankstesniame kambaryje — atsidursite tarnybinių laiptų viršuje! Keista...

Eikite į pirmą aukštą. Valdytojo biure yra medžioklinio šautuvo kulkų. Eikite pro kitas atrakintas duris. Bėkite holu ir išvenkite monstrų.

Gale yra devyni saugojimo taškai. Išsisaugokite. Pasiimkite šratinį šautuvą — teks kautis su bosu.

5 BOSAS: DVI PIRAMIDŽIŲ GALVOS

GAN SUNKU

Čia bus išbandyti *Silent Hill 2* žaidėjo įgūdžiai. Šį kartą kausitės su dviem bosais iš karto. Į juos būtinai turite šaudyti — išvengti negalite.

Ką pasirinkti — šratinį ar medžioklinį šautuvą? Čia galima naudoti dvi skirtingas strategijas. Vieną — šratiniam, kitą — medžiokliniam šautuvui.

ŠRATINIO ŠAUTUVO STRATEGIJA

Nusigaukite kaip įmanoma toliau nuo abiejų priešų. Tada pradėkite šaudyti. Iššaukite du kartus, ir judėkite aplink, kai jie artinasi. Piramidės gan lėtos, o jūs truputį greitesnis.

Dar kartą šaukite du šūvius. Jei būsite pažeistas, pasinaudokite Sveikatos gėrimu ar ampule. Ampulė turėtų apsaugoti jus nuo žalos dešimčiai sekundžių, tad galite pasiimti medžioklinį šautuvą ir iššauti penkis galingus šūvius. Tada vėl apkeiskite į šratinį ir kartokite tą patį.

Po 19–25 šūvių jie turėtų vienas kitą perverti ir žūti.

MEDŽIOKLINIO ŠAUTUVO STRATEGIJA

Jei norite naudoti tik medžioklinį šautuvą, bėkite į tolimiausią kampą. Iššaukite vieną kartą, o jei jie dar toli, šaukite dar ir bėkite.

Nubėgę į priešingą kampą toli nuo jų, vėl šaukite vieną ar du šūvius ir kartokite viską nuo pradžių.

Jiems turėtų užtekti 15–18 šūvių.

Bėkite, kur yra Piramidžių Galvos, ir suraskite raudoną ir rudą kiaušinius. Įstatykite raudoną kiaušinį į dešines duris, o rudą — į kairiąsias.

Eikite pro vienas iš šių durų.

Kirsite koridorių. Jei sustosite ir paklausysite — gausite tam tikrą žaidimo pabaigą. Jei nesustosite, pabaiga bus kitokia.

Eikite pro duris gale. Kitoje pusėje sukite kairėn ir kilkite ilgais laiptais. Turite kautis su bosu.

6 BOSAS: DEMONŲ MONSTRAS

VIDUTINIS SUNKUMAS

Kokį ginklą pasiimti? Jei norite iššūkio, apsiginkluokite pistoletu. Jei norite vidutinio iššūkio, naudokite šratinį šautuvą, o jei norite tikro iššūkio, pasiimkite medžioklinį šautuvą.

Kovodami pistoletu, turite išmokti bėgti ir šauti, bėgti ir šauti. Kadangi ginklas greitas, spėsite iššauti tris šūvius prieš bėgdami. Jei bosas nepataikys į jus, pakaks jį atakuoti tik viena kulka.

Šios strategijos nepatartume naudoti, nebent norite iššūkio. Tai sunkiau, nei atrodo.

Kovodami medžiokliniu šautuvu, turite šauti vieną kartą ir bėgti. Jei pasiseks, boso musės jūsų nepalies. Naudokite tą pačią taktiką, kaip ir su Piramidžių Galvomis.

Kovojant su šratiniu šautuvu veiksmai panašūs, kaip ir kaunantis su Edžiu. Bosui nukritus ant žemės, jį galite pribaigti.

ŽAIDIMO PABAIGA

PERĖJOTE ŽAIDIMĄ, NORS JIS BUVO GAN TRUMPAS. MĖGAUKITĖS PABAIGA.

REŽIMAI

Silent Hill 2 galima žaisti keturiais skirtingo sudėtingumo režimais: *Hard*, *Normal*, *Easy* ir *Beginner*. Sunkiausias, aišku, yra *Hard*, *Normal* — vidutiniško sunkumo, *Easy* — lengvas, o *Beginner* — lengva *Easy* versija.

Keletas pastabų apie režimus

HARD
- Priešai gali pakelti daugiau šūvių
- Džeimsas kartais suklumpa
- Priešai greičiau atgyja ir greičiau juda
- Džeimso sveikata žema

NORMAL
- Priešai gali pakelti tam tikrą skaičių šūvių
- Džeimsas suklumpa retai
- Priešai nedažnai atgyja
- Džeimso sveikata trapi

EASY
- Priešai gali pakelti mažai šūvių
- Džeimsas niekada nesuklumpa
- Priešai niekada neatgyja
- Džeimso sveikata puiki

BEGINNER
- Priešai gali pakelti LABAI mažai šūvių
- Džeimsas niekada nesuklumpa
- Priešai niekada neatgyja
- Džeimso sveikata stipri

MĮSLIŲ REŽIMAI

LENGVOS MĮSLĖS

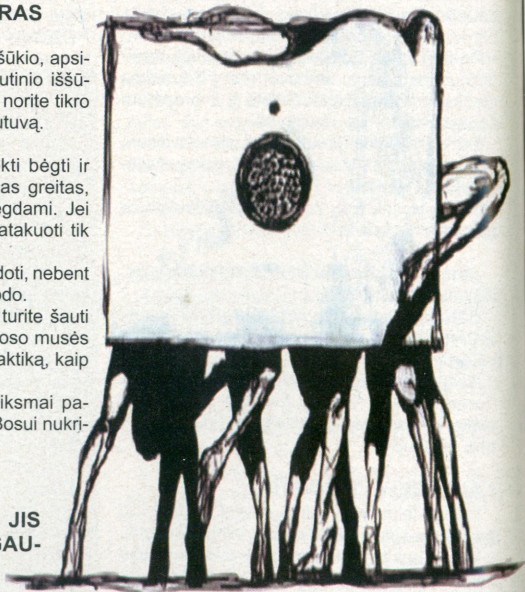
Kai kuriuos galvosūkius DAUG lengviau išspręsti. Sprendimai daug aiškesni, pilna nuorodų ir nereikia mąstyti.

NORMALIOS MĮSLĖS

Kai kurie galvosūkiai kiek lengvesni. Sprendimai ne tokie aiškūs, net kai yra nuorodų. Galvoti reikia nedaug, bet kartais tenka.

SUNKIOS MĮSLĖS

Kai kurie galvosūkiai daug sudėtingesni. Sprendimai neaiškūs, net kai yra nuorodų, ir reikia LABAI daug galvoti.

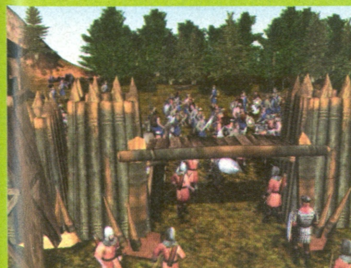


Unreal II: The Awakening



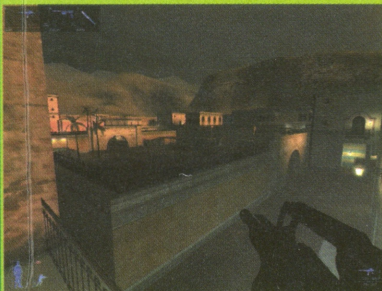
Žaidimo metu spauskite „~“ ir įveskite šiuos kodus:
Kodas — Efektas
BeMyMonkey() — kodų režimas
God() — dievo režimas
Invisible() — nematomumas
Loaded() — visi ginklai
AllAmmo() — amunicija visiems ginklams
Phoenix() — *Phoenix* kostiumas
FearMe() — priešai jūsų bijo
Ghost() — vaiduoklio režimas
Fly() — skrydžio režimas
Amphibious() — povandeninis režimas
SloMo(#) — sulėtintas vaizdas
SetJumpZ(#) — nustatyti šuolio aukštį
ToggleInfiniteAmmo() — begalinė amunicija
Teleport() — teleportuotis į tą vietą, į kurią žiūrite
NextLevel() — persikelti į kitą lygį
Open(x) — atidaryti žemėlapį x
ToggleSpeed() — dvigubas greitis
SetSpeed(#) — nustatyti žaidėjo greitį
ChangeSize(#) — pakeisti žaidėjų dydį
Damage(#, taikinys) — sužaloti norimą taikinį nurodytu kiekiu
SetMyHealth(#) — nustatyti sveikatą norimu lygiu
ViewSelf() — pažiūrėti į žaidėją
BehindView() — vaizdas iš už nugaros
ToggleShowNPs() — parodyti visus navigacijos taškus
KillActiveNPCS() — nužudyti visus aktyvius NPC

Highland Warriors



Spauskite klavišą „\“, iškvieskite langą ir įveskite tokius kodus:
Kodas — Efektas
serules — laimėti misiją
iamrich — 1000 aukso
bethestone —1000 rūdos
timmbbeerr — 1000 medžio
befat —1000 maisto
allthestones —1000 akmens
kingeddieismyfriend — nepažeidžiamumas

IGI-2 Covert Strike



Norėdami aktyvuoti kodų režimą, pirmiausia turite pagrindiniame meniu įvesti NADA, tada — kodus:
Kodas — Efektas
ALLGOD — nemirtingumas
ALLAMMO — neribota amunicija
EASY — lengvesnis žaidimas

Total Immersion Racing



Įveskite šiuos kodus kaip karjeros vardą:
Kodas — Efektas
Road Sweeps — visos trasos
Loaded — visi automobiliai
Downforce — *Cart* automobilis
Feather — žema gravitacija
Poke — lėtas vaizdas
Walk It — lėti priešininkų automobiliai
No Dogs — išjungti HUD

Impossible Creatures

Žaidimo metu spauskite ~ ir įveskite šiuos kodus:
Kodas — Efektas
cheat_coal(skaičius) — daugiau anglies
cheat_electricity(skaičius) — daugiau elektros



cheat_buildings — visi pastatai
cheat_rank —aukštesnis rangas
cheat_killself — savižudybė

AMERICAN CONQUEST



Spauskite Enter, tada suveskite kodą:
Kodas — Efektas
babki — 50,000 maisto, medžio
viewall — atskleisti žemėlapį
qwe — spauskite P ir galėsite pasirinkti bet kurį dalinį iš visų šalių.
VICTORY — laimėti lygį

HEARTS OF IRON



Spauskite F12 ir iškvietę langą veskite kodus:
Kodas — Efektas
coal — 5000 papildomos anglies
manpower — 5000 papildomos žmonių galios
oil — 5000 papildomos naftos
rubber — 5000 papildomos gumos
steel — 5000 papildomo plieno
supplies — 5000 papildomų atsargų
transports — papildomas transportas
escorts — papildoma palyda
nuke — 1 papildoma atominė bomba
di — diplomatinė įtaka 500
nolimit — nėra dalinių statybos apribojimų
difrules — dievo režimas
nowar — DI agresyvumas
norevolts — maištai
nofog — karo rūkas
handsoff — automatinė įvykių pauzė
showid — provincijos ID
fullcontrol — visų nacijų kontrolė

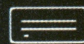
event <Skaičius> — iššaukti atitinkamą įvykį:
Įvykių numeriai:
1002: 100–u padidinti tiekimo atsargas
1003: 100–u padidinti žmonių galią
1009: Sumažinti nesutikimus
1011: Mokslininkas pabėga iš kaimyninės šalies
1012: atsitiktinis atradimas
1013: padidinti pramoninį pajėgumą
1016: pakeičia vyriausybės vienijimąsi
1040: pavogti techniką

O.R.B.



Spauskite Enter ir įveskite kodus:
Kodas — Efektas
$WIN — laimėti misiją
$RU <skaičius> — gauti resursų
$SU <skaičius> — gauti paramos
$GET TECH — ištirti dabartines technologijas
$GET ALL TECHS — ištirti visas technologijas
$FOGOWAR ON — įjungti karo rūką
$FOGOWAR OFF — išjungti karo rūką
$GOD ON — pasirinkto vieneto dievo režimas
$GOD OFF — išjungti pasirinkto vieneto dievo režimą
$RESEARCH X <skaičius> — nustatyti tyrinėjimų greitį
$BUILD X <skaičius> — nustatyti statybų greitį
$COLLISIONS ON — įjungti susidūrimus su asteroidais
$COLLISIONS OFF — išjungti susidūrimus su asteroidais

HARDWARE

CLUB 

Reikalavimai sistemai 74

Reikalavimai sistemai

Aišku, visi mes suprantame, kad šiuolaikinio žaidimams skirto AK svarbiausias komponentas yra vaizdo plokštė. Juk tiesa, kad, tarkim, karžygiškos kilmės "Radeon 9700" suteikia antra kvėpavima netgi visiškai vidutiniškai kontoros dėžei, ar ne?

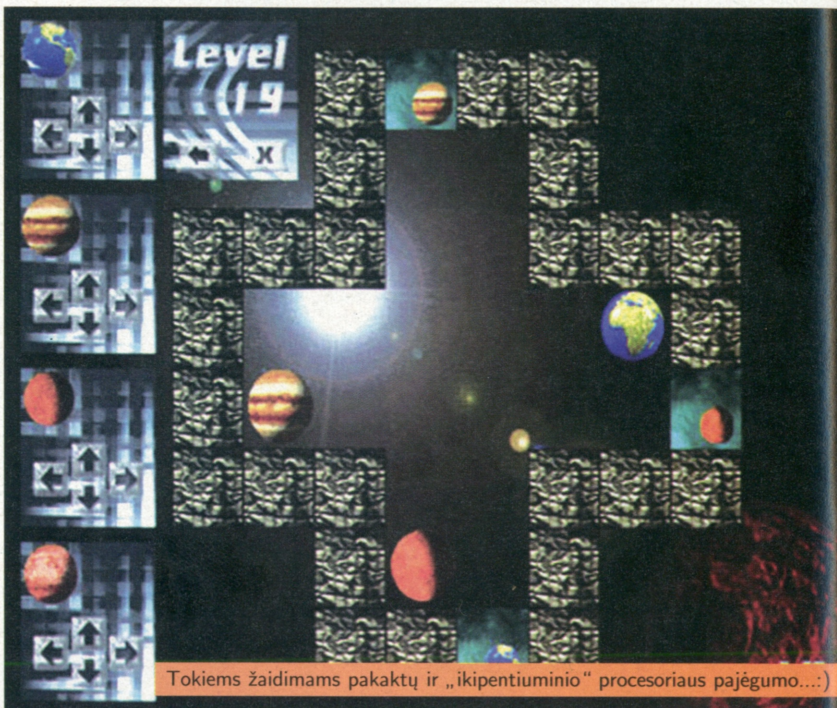
NESU ĮSITIKINĘS

Tačiau būtent dabar vis dažniau tenka stebėti, kaip padidėjęs keletu šimtų megahercų centrinio procesoriaus greitis duoda kur kas spartesnį „kadrų per sekundę" augimą, nei galingos vaizdo plokštės pakeitimas labai labai galinga. Grafinio procesoriaus arba atminties darbo greitinimas šiuolaikinėse vaizdo plokštėse jau seniai turi tik simbolinę reikšmę, kadangi to nereikalauja netgi pačios reikliausios asmenybės. Panašu, kad „Radeon 9700" ir jo artimiausi kolegos varžovai paprasčiausiai gali kur kas daugiau, nei reikia CP arba atminčiai. Kad šis intuityvus pastebėjimas taptų nagrinėjimo verta tema, konkretinam klausimą: kaip paskirstoma skaičiavimo apkrova skirtingiems kompiuterio komponentams esant įvairioms grafinėms ir kitokioms užduotims?

VISKĄ ATIMTI

Pradžiai nustatome minimalius dydžius. Skiriamoji geba — 640x480, minimalus tekstūrų dydis — 32 bitai (sumažinti iki 16 bitų net dėl testo nesiimsim, o tekstūrų suspaudimą įjungsim). Viso ekrano glaudinimą metam į šiukšliadėžę — specialiuosius efektus ir tamsinimo programas — ten pat. O filtracija — dvilinijinė? Tikriausiai ne, išmėginsime trilinijinę: vaizdo kokybė nuo jos įjungimo pastebimai gerėja, o „fps", netgi pagyvenusiuose kompiuteriuose, kenčia nežymiai.

To pasekmė — „Quake 3" žaidime naujos plokštės ir paskutinieji procesoriai pasieks tris šimtus kadrų per sekundę, iki šimto — senosios, o ne tokie kilmingi ultrašiuolaikiniai žaidimų varikliukai iš savęs išspaus pusšimtį „fps". Tai išoriniai parodymai, o kas vyksta kompiuterio viduje? Baitai centriniame procesoriuje būriuojasi pagrindinėje vidinėje spartinančiojoje atmintyje, jų kiekis nedidelis ir reikalingos papildomos informacijos paėmimas iš išorinės atminties nestabdo proceso. Tai reiškia, kad dar-

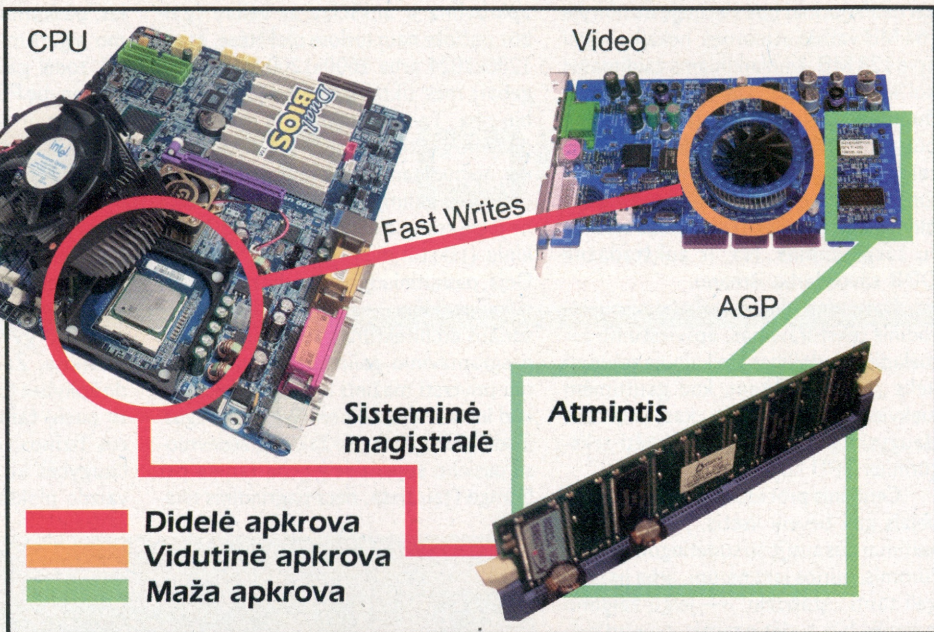


Tokiems žaidimams pakaktų ir „ikipentiuminio" procesoriaus pajėgumo...:)

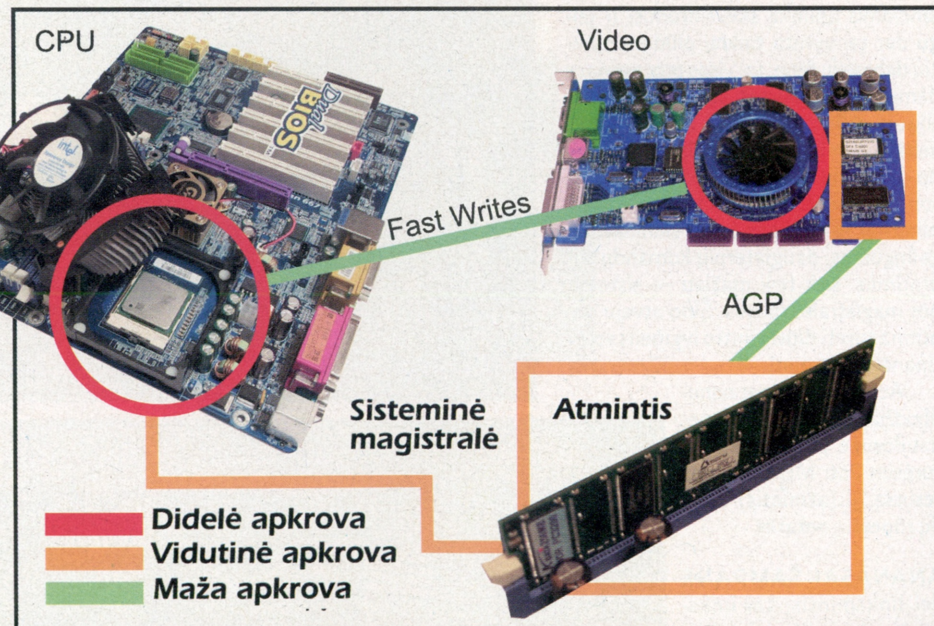

Gyvenimo atvejis, kai procesoriaus galingumas ypač reikalingas.

bo greitis pirmiausiai priklausys nuo procesoriaus branduolio efektyvumo (ALU su FPU), jo dažnio ir, antra, nuo abipusio procesoriaus ir praplėstų komandų rinkinių SSE, SSE2, „3DNow!" ir „3DNow! Pro" tarpusavio suderinamumo. Vaizdo plokštė, atrodytų, snūduriuoja: visos tekstūros iš anksto (žaidimo lygio krovimosi metu) persiunčiamos per AGP jungtį į vietinę vaizdo atmintį, dėl nedidelės skiriamosios gebos ekraną užpildyti lengva kaip niekada, iš to yra nauda ir pagrindiniam GPU blokui: taškinis konvejeris taip pat ilsisi. Jeigu centrinis procesorius spėja operatyviai apskaičiuoti žaidimo situacijos pasikeitimą, tai grafiniam procesoriui teks užsiimti nors geometrija, juk vis tiek reikia apskaičiuoti objektų kontūrus, netgi jeigu juos aptraukia tik paliegusiomis tekstūromis.

Esant tokiam išdėstymui atmintis ir įvairios magistralės beveik nieko neveikia, tik įjungus pusiau egzotišką „Fast Write" funkciją pajaučiamas šioks toks pajudėjimas (kaip tik ji atsakinga už tiesioginį CPU ir GPU sąveiką).



Kompiuterio apkrova esant 640x480 gebai su minimaliu tekstūrų ir viso kito kiekiu.



O čia užkrautas šiuolaikinis aukštos technologijos žaidimas, esant solidžiai skiriamajai gebai ir beveik maksimaliems grafiniams nustatymams (žiūr. antros iteracijos (operacijos pakartotinio panaudojimo rezultatas) aprašymą).

REIKIA DALINTIS

Savaime suprantama, norėtųsi didesnio vizualinio komforto. Todėl skiriamąją gebą karališkai padidiname: iš karto iki 1024x768, tekstūrų suspaudimą... paliekam, užtat pačių tekstūrų dydį parenkame didžiausią, o „tamsinimo schemą" ir visas kitas grafines vingrybes, kurias paruošė žaidimų kūrėjai, naudojam kaip priklauso. Taškinės tamsinimo programos neliečiamos, kontūrų suglaudinimas taip pat. Filtracija tegul vėl būna trilinijinė. Jeigu jūsų vaizdo plokštė — iš ATI serijos, tarkim, „Radeon 7500" (arba geresnė), uždegam žalią šviesą jos netiksliai, tačiau greitai anizotropinei filtracijai.

Esant tokiam režimui beveik viskas (na, 90 procentų), ką norėjo parodyti mums ponai kūrėjai, jau bus parodyta ekrane. Fotografinės kokybės (tiksliau, vaizdo įrašų) mes nepamatysime, tačiau šis tas malonaus akiai turėtų gautis.

Apkrovimas pasiskirstytų taip:

Laukiama, kad vaizdo plokštė bus užkrauta didelėmis tekstūromis, nors

jos neabejotinai bus vietinėje atmintyje (64 MB vaizdo atminties, nekalbant jau apie 128 MB, šiuolaikiniams žaidimams kol kas užtenka). Didelė operatyvinių duomenų apimtis pirmiausiai reiškia būtinybę greitai persiųsti juos į GP. Už tai atsakinga tiek pati atmintis, tiek ir jungianti magistralė. Laimei, šią problemą išspręsti šiek tiek padeda tekstūrų suspaudimas. Na, ir aukštadažnė DDR savo darbą išmano.

Dauguma efektų (reljefinis ir veidrodinis tekstūravimas, apšviestumo žemėlapių naudojimas) reikalauja sujungti kelis „tekselius" tam, kad gautumėm kiekvieną ekrano tašką, kas, įskaitant išaugusią gebą, privers padirbėti tekstūrinius GPU konvejerius.

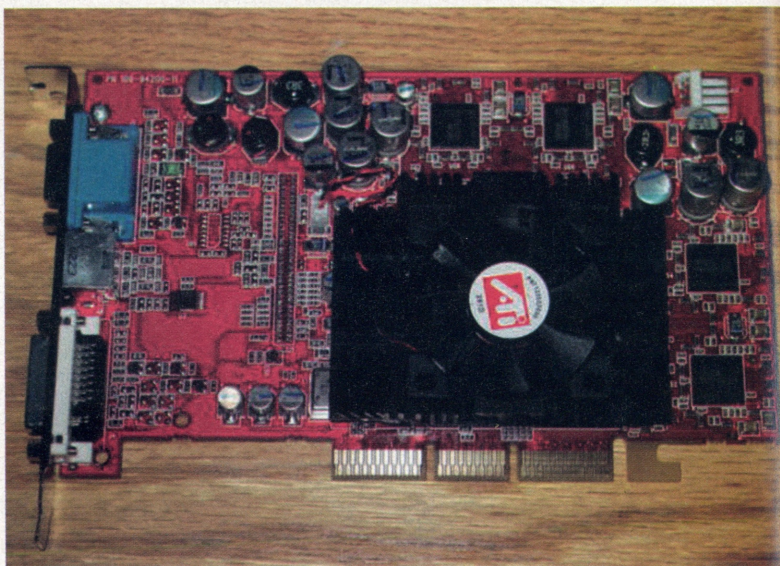
Centrinis procesorius kai kuriais atvejais gali beveik ilsėtis, jeigu visi pakeitimai bus susiję su sudėtingomis tekstūromis, kurios jam nerūpi, arba jis pats gali tapti „stabdžiu" — jeigu žaidimo pasaulis bus sudėtingesnis, pavyzdžiui, realistiškai imituojamas sprogimas su skriejančiomis ir skaudžiai deformuojančiomis aplinką skeveldromis, ir jeigu dar tai vyksta taikiai plūduriuojančių debesėlių fone, tai visas procesoriaus dėmesys bus skirtas tam procesui. Iš tikrųjų reikia tik statinį landšaftą pakeisti dinaminiu, ir centrinis procesorius be darbo tikrai neliks. Pačiame procesoriuje, kaip ir ankstesniu atveju, pirmiausiai reikalingas lusto skaičiavimo galingumas, daugiaterpių komandų supratimas, šiek tiek mažiau — sisteminės magistralės dažnis. Šiuo atveju nebūtina turėti didelę antro lygmens spartinančiąją atmintį.

Atmintis taip pat nenuobodžiaus. Tačiau jeigu mes naudosime DDR DRAM ir turėsim 256 MB duomenų resursą, ji (atmintis) didelių rūpesčių neturės.

ANANASAI ŠAMPANE

Jei linksmintis, tai linksmintis: dar keliais laipteliais padidinam skiriamąją gebą ir atjungiam tekstūrų suspaudimą (jis, kaip visuotinai pripažinta, blogina tekstūrų kokybę, ir su šiuo faktu nepasiginčysi, tačiau ir nusikaltimo jį naudojant DXTC režime asmeniškai aš nematau). Šios nesudėtingos operacijos išskirtinai pakels tik vaizdo plokštės apkrovimą ir anksčiau ar vėliau (galbūt pačiose naujausiose plokštėse, esant 1280x1024 arba 1600x1200 skiriamajai gebai) mes tikrai surasime jos galimybių ribą. Tai yra maksimalų ekrano užpildymo greitį („fill rate"). Tai parametras, apibūdinantis išskirtinai grafinio procesoriaus galimybes (jį galima įvertinti be jokių testų, žinant taktinį dažnį ir taškinių (tekstūrinių) konvejerių skaičių). Deja, paskutiniuoju metu „fill rate" praktiškai nedidėja — reformuodami procesoriaus architektūrą ir norėdami išplėsti programavimo galimybes, konstruktoriai priversti mažinti konvejerių skaičių, kad lustas netaptų pernelyg sudėtingas. Todėl šiuolaikiniuose žaidimų šedevruose pasiekti superdidelę gebą tampa per brangu (tai, tiesa, nėra pagrindinis tikslas, paskutiniosiose plokštėse suspaudimo algoritmai dirba kokybiškai ir greitai, todėl galima jau čia ir dabar teikti pirmenybę FSAA 6x režimui, o ne didelei skiriamajai gebai).

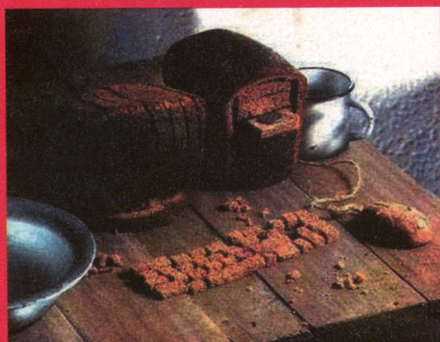
O štai aktyvi taškinių tamsinimo programų bei aukšto lygio anizotropinės filtracijos eksploatacija „stebina" netgi pačias „kiečiausias" vaizdo plokštes. Čia nieko originalaus pasakyti negaliu, nebent skliausteliuose pastebėsiu, kad „tamsinimo programos" grynuoju pavidalu gyvuoja tik demonstracinėse versijose. Žaidimuose tolimesnis vaizdo kokybės tobulėjimas neįmanomas be tų pačių tamsinimo programų, be tikros fizikos, dinaminio apšvietimo ir daugybės kitų svarbių dalykų. Tai ką, vaizdo plokštė vėl atostogaus?





O esmė tai ta pati. Ar Geforce FX 5800 Ultra ar Radeon 9700 Pro - ofiso mašinai gyvybės neįpūsit.

SHUT DOWN



TIKROS ISTORIJOS

Netipiškas diskas

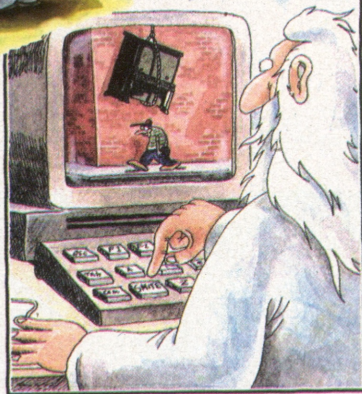
Mano žmona kurį laiką dirbo kompiuterių diskų parduotuvėje pardavėja. Kokių tik istorijų neprisiklausiau... Siūlau ir Jums vieną. Grįžta kartą pas ją nepatenkintas pirkėjas. Aiškina, kad diskas neveikia, nekokybiškas ir t.t. Žinoma, paaiškėja, kad pasirodė programa "Autorun", kur lietuviškai parašyta: "Įdiegti" arba "Išeiti". O klientas sėdi ir laukia, kol pasirodys žaidimas... Bet vienas berniūkštis pribloškė net ir ją. Nusipirko jis diską. Po valandos sugrįžęs sako, kad diskas į CD-ROM'ą nelenda! Žmona ir dar vienas pardavėjas pradeda kantriai klausinėti, ar jis viską darė teisingai, ar tikrai jis turi CD-ROM'ą, ar dėklas išlenda, įlenda ir t.t. Atrodo, viskas buvo atliekama kaip priklauso, viskas turėtų veikti. Žmona ir jos kolega visai nieko nesupranta. Ir staiga jiems kilo mintis paklausti: "Berniuk, o tu išėmei diską iš dėžutės, prieš jį dėdamas į CD-ROM'ą?" Tas, išpūtęs akis: "Kokios dėžutės?" Visi taip ir liko išsižioję, o paskui dar ilgai kvatojo. Iki šiol jį ten prisimena.

Padėkliukas

Šią istoriją papasakojo mano dėdulė. Jis dirba programuotoju vienoje didelėje Lietuvos kompiuterių remonto įmonėje. Remontuoja kompiuterinę techniką ir viską, kas su ja susiję. Tai nutiko dar tais laikais, kai kompiuterio sisteminis blokas buvo pakišamas po monitoriumi. Ne dabartiniai "bokštai", o gulstieji (atsiminkite šią frazę!). Kartą jam paskambino vyriškis ir pasiskundė, kad jo kompiuteris sustreikavo. Na, mano dėdulė mandagiai paprašė jį atvežti savo elektroninį draugą į firmą. Ten jau ir pažiūrėsiąs, kas ir kaip. Ir štai, prabėgus šiek tiek laiko, pasirodo vyrukas. Atsivežė jis krūvą dėžių dėžučių. Pradėjo jas atidarinėti... Atsivežė spausdintuvą, skenerį, modemą, monitorių ir visus laidus. Dėdulė ir klausia: "O kur sisteminis blokas?". Vyrukas nė velnio nesupranta, kas tas sisteminis blokas. Prašo dėdulės paaiškinti, kaip jis atrodo. Dėdulė paaiškina, kad tai toks kampuotas daiktas, kuris būna pakištas po monitoriumi, kad jame spalvotos lemputės mirksi... Tačiau vyrukas atšauna: "VAIKINE, NEJUOKINK!!! KAM TAU REIKALINGAS TAS MONITORIAUS PADĖKLIUKAS?"







DIEVAS IR JO KOMPIUTERIS

ANEKDOTAI

Sėdi du kompiuterininkai paraudusiomis akimis interneto kavinėje. Staliukas prie lango, o už lango - centrinė gatvė. Vienas iš kompiuterininkų pamatė šaligatviu einančią gražuolę, ir sako kitam: - Pažiūrėk, kokie pas ją "Properties"! - Nieko gero... Vakar bandžiau tikrinti... viskas "Read Only"...

Kodėl internetas yra moteris: 1. Kuo ilgiau trunka ryšys, tuo daugiau tai jums kainuos. 2. Galima bendrauti keletą valandų be perstojo ir nesužinoti nieko naujo. 3. Vyrai naudojasi daugiausiai naktį. 4. Mokėti reikia už valandas, bet kai kurie čia dar sugeba ir užsidirbti. 5. Viešai erotika smerkiama, bet be jos egzistuoti negali ... 6. Svajoja apie turtingą rėmėją. 7. Galima netyčia ir virusą pasigauti.

Šnekasi du kompiuterininkai. Vienas sako: - Vakar kompas "išlėkė"... Kitas perklausia: - Tai ką, "hardas" kapituliavo? Pirmasis atsako: - Ne, žmona pro langą išmetė

- Matai, dabar gyvenimas toks, kad visą laiką tenka keistis! - Kas aš tau - banner'is?

Klausimas: "Kaip žegnojasi kompiuterininkai"?
Atsakymas: "Vardan Dievo Tėvo, ir Sūnaus, ir Šventosios Dvasios, ENTER".

Šešiolika megabaitų... Argi tai atmintis?! Tai juk tikra sklerozė!!!

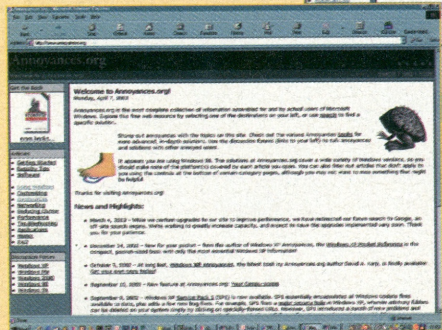
Rusų "hakeris" įsilaužė į naikintuvo MIG-29 pagrindinį kompiuterį. Nuo tada šaudmenų komplektas begalinis

MĖNESIO ANEKDOTAS :)
Ateina vaikis pas mamą, ir sako: - Mama, žinai, žaidimų diskai gerokai pabrango... Tik legalius įmanoma gauti... Mama, apsidžiaugusi: - Tai dabar mažiau žaisi kompiuteriu? Vaikiukas: - Ne, čia jūs dabar mažiau valgysite.

www.annoyances.org

Tik nesakykite, kad jūsų niekad nebuvo „užknisę" įvairūs *Windows* pranešimai, savavališki darbeliai ir kitos nesąmonės. Jie tiesiog neriasi iš kailio norėdami mums padėti dirbti su kompiuteriu, tačiau nuolat persistengia ir neleidžia mums daryti to, ką norime. Annoyances.org yra skirtas kovai su tokiais dalykais. Svetainėje yra daugybė patarimų ir straipsnių, kaip elgtis vienu ar kitu atveju, kaip savaip nusistatyti ir susikonfigūruoti programas ar procesus. Žodžiu, kaip priversti *Windows* paklusti, kad mūsų daugiau nebeerzintų. Tokių patarimų, kaip „užmušti" nuolat erzinantį *Office* patarėją „sąvaržėlę", tikrai rasite.

Svetainėje apžvelgiamos visos populiariausios *Windows* kartos, kiekvienai jų rasite patarimų ir problemų sprendimų. Taip pat kiekvienai versijų yra sukurtas ir diskusijų forumas, kur galite laisvai klausinėti ir diskutuoti apie darbą su *Windows* operacine sistema. Smagu tai, kad svetainės kūrėjai nepamiršo ir jumoro. Įvairios istorijos ir pasityčiojimai, be abejo, susiję su tais pačiais *Windows*. Taigi jei nenorite visiškai paklusti *Windows* taisyklėms ir stoti į kovą su jų primetama tvarka, apsilankykite www.annoyances.org.



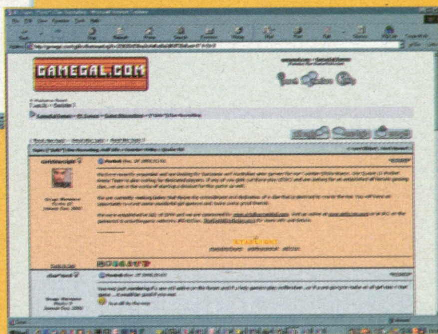
www.gamegal.com

Internete tiesiog apstu svetainių, skirtų kompiuteriniams žaidimams. Žurnalai, elektroniniai žurnalai, forumai, naujienų grupės ir kiti informacijos šaltiniai prikimšti naujausios informacijos apie žaidimus. Susivokti šioje makalynėje tikrai sunku ir mes čia jums nelabai galime padėti — turite patys ištyrinėti ir įvertinti, kurios žaidimų svetainės jums prie širdies.

Kokios skirtingos bebūtų žaidimų svetainės, jas visas vienija bendra savybė — jos dažniausiai sukurtos vyriškos lyties atstovų. Niekam ne paslaptis, kad kompiuteriniai žaidimai populiaresni tarp vyriškosios žmonijos pusės, tačiau juk reikalinga ir kita nuomonė. Gamegal.com — svetainė, sukurta vien tik merginų. Visas žaidimų pasaulis pristatomas iš moteriškosios perspektyvos. Apžvelgiamos visos žaidimų sistemos, pateikiamos žaidimų ir demonstracinių versijų apžvalgos bei naujienos. Svetainėje taip pat yra ir diskusijų forumas, kuriame merginos (ir, reikia tikėtis, ne tik jos) kalba apie žaidimus. Kiek paskaitinėjus paaiškėjo, kad merginos išties ambicingos, žaidžia „kietus" veiksmo žaidimus ir netgi buriasi į kovotojų klanus, dalyvauja varžybose. Štai jums ir „silpnoji lytis".

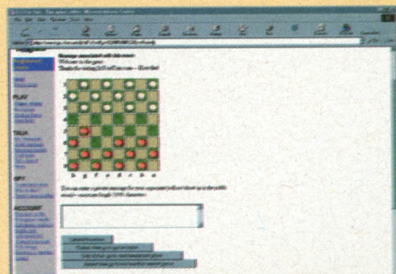


Gamegal.com negali pasigirti informacijos gausa ir naujumu, kaip kitos populiarios žaidimų svetainės. Tačiau užeiti, pasiskaitinėti ir sužinoti apie moteriškosios lyties atstovių požiūrį į žaidimus išties verta.



www.itsyourturn.com

Ryšio („online") žaidimų svetainių begalės. Pasirinkimas milžiniškas. Žaisti su pažįstamais ir nepažįstamais žmonėmis be galo smagu. Trūkumas vienas — sugaištama labai daug laiko. Svetainė itsyourturn.com — kiek kitokia. Ji siūlo žaidimus, kuriuos galima žaisti bet kuriuo metu, bet kada ir nereikia būti prisijungus. Viskas labai paprasta: prisijungiate, išsirenkate žaidimą ir priešininką iš laukimo sąrašo arba pradedate savo naują žaidimą. Visi žaidimai vyksta ėjimų sistema, ne realiu laiku. Pavyzdžiui, perkeliate figūrą šachmatuose, tada priešininkas gauna el. pašto žinutę, kad ėjimas atliktas ir gali kada nori nueiti ir padaryti savo ėjimą. Tada žinutę gaunate jūs, ir taip toliau. Lėtoka, ar ne? Tačiau nereikia „kabėti" svetainėje, o užtenka tik užeiti kada norite ir padaryti ėjimą. Svetainė išsaugo visą žaidimo istoriją, tad nereikia jaudintis, kad duomenys dings ir reikės galvoti iš naujo. Itsyourturn.com rasite populiariausius stalo žaidimus: šachmatus, šaškes, *Go*, *Backhamon*, *Battlebots* ir kitus. Patogu tai, kad galima pasirinkti ar pasikviesti priešininką. Taip susitarę galite žaisti su draugais. Svetainėje taip pat vyksta turnyrai, netrūksta kitų įdomybių.



ANKETA APIE PC KLUBĄ

Žurnale norėčiau daugiau rasti (įvertink 1–5 balais, 5 — daugiausiai, 1 — mažiausiai):

Naujienų
Demo versijų aprašymų
Žaidimų recenzijų
Žaidimų strategijų ir perėjimų
Kodų
Kišeninių žaidimų
Geležies
Shareware
Kino filmų recenzijų
Plakatų
Humoro
Web apžvalgų
Skaitytojų nuomonės
Specialistų komentarų
Istorijų
Knygų aprašymų
Kita:

Labiausiai patiko šios skiltys (įvertink 1–5 balais):

Trumposios naujienos
News Club
Previews Club
Reviews Club
Pocket Club
Expert Club
Hardware Club
Shutdown

Man labiausiai patiko šie du straipsniai:

Man labiausiai nepatiko šie du straipsniai:

Žurnale pasigedau (įrašyk viską, apie ką norėjai ir norėtum paskaityti, bet šiame numeryje neradai):

APIE ŽAIDIMUS

Labiausiai mėgstu šio žanro žaidimus (įvertink 1–5 balais):

Nuotykių
Veiksmo
Sporto
Pirmojo asmens šaudyklės (FPS)
Vaidmenų (RPG)
Strategijos
Aviasimuliatoriai
Lenktynės
Muštynės
Auto ir moto
Kvestai
Kiti:

Žaidžiant man svarbiausia (įvertink 1–5 balais):

Žaidimo eiga
Dirbtinis intelektas
Siužetas
Grafika
Garsas
Valdymas
Kita:

Per mėnesį aš išbandau ___ (įrašyk skaičių) žaidimų.

APIE SAVE

Mano vardas, pavardė.

Mano adresas.

Man ___ metų.

Laisvalaikiu mėgstu (kai nežaidžiu su kompiuteriu :))

Mėgstu skaityti šiuos žurnalus:

PILDYK

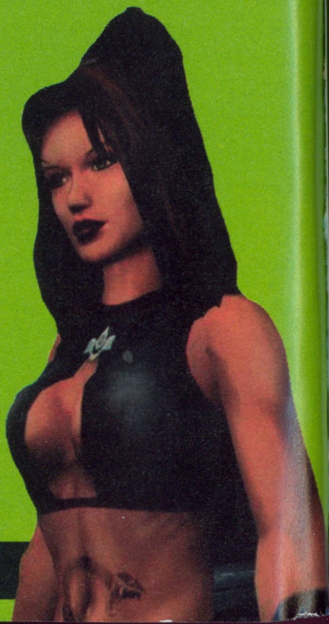
Štai tokią anketą prašome užpildyti. Nepatingėkite ir atsakykite į visus klausimus.

SIŲSK

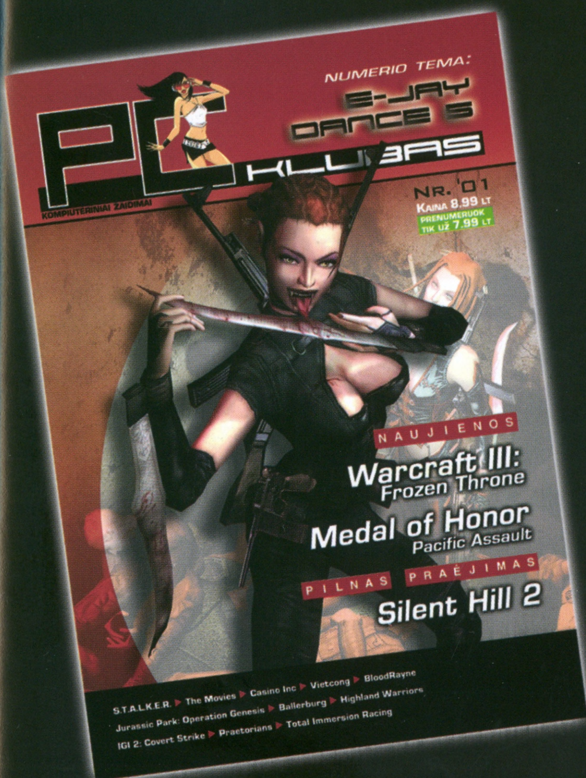
Užpildę anketas, iškirpkite visą lapą ir siųskite adresu: PC Klubas, UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT–3031.

LAIMĖK

3 skaitytojai, atsiuntę pilnai užpildytas anketas, bus apdovanoti prizais — originaliais žaidimais.



PRENUMERATA



JEI IKI **06 18** DIENOS UŽSIPRENUMERUOSI **PC KLUBĄ** —

NE TIK SUTAUPYSI, BET IR TAPSI PILNATEISIU **PC KLUBO** NARIU

TAU BUS SUTEIKTA:

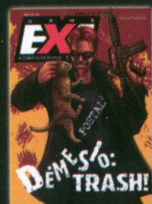
1. PLASTIKINĖ NARIO KORTELĖ
2. NUOLAIDŲ KORTELĖ
3. DALYVAUSI PAPILDOMUOSE KONKURSUOSE

PASAULYJE DAR NĖRA NEI VIENO ŽMOGAUS, KURIAM TAI NEAPSIMOKĖJO

IDEALUS PASIŪLYMAS

PRENUMERUOK IŠ KARTO DU ŽURNALUS IR SUTAUPYK DAUGIAU!





PC KLUBAS + GAME.EXE

1 mėn. tik 14,99 Lt
Sutaupai **4** Lt

3 mėn. tik 44,97 Lt
Sutaupai **12** Lt

6 mėn. tik 89,94 Lt
Sutaupai **24** Lt





PC KLUBAS + HAKERIS

1 mėn. tik 14,99 Lt
Sutaupai **4** Lt

3 mėn. tik 44,97 Lt
Sutaupai **12** Lt

6 mėn. tik 89,94 Lt
Sutaupai **24** Lt